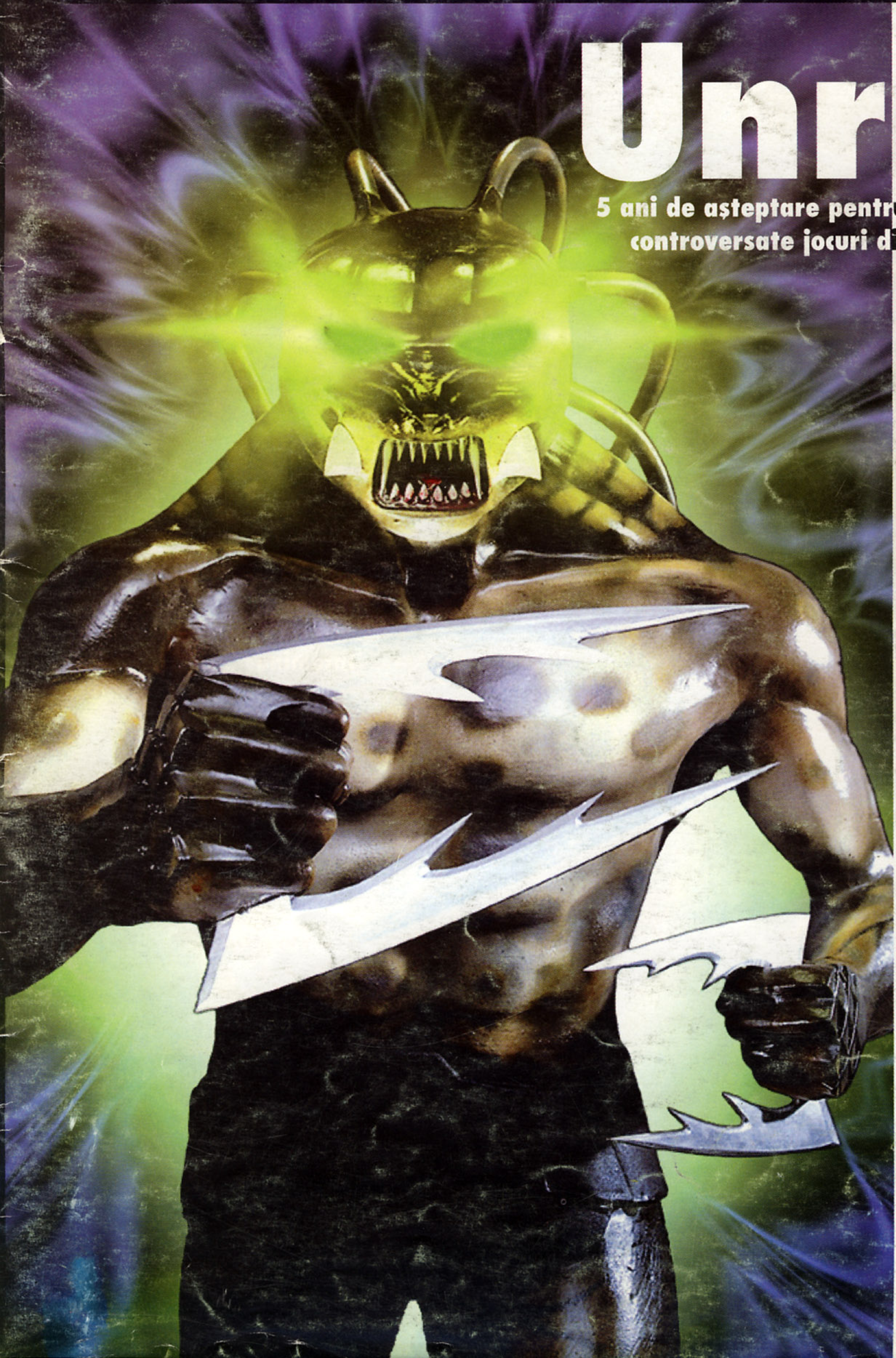
PC Gaming

Revista în care puteți câștiga jocuri despre care citiți

CD-ROM
Peste 100 utilitare pentru FIFA 98
Demo-uri:
Commandos BEL
Team Apache
SWAT 2
Mech Commander
Jane's F15

Numărul 8
19.000

ÎN ACEST NUMĂR: Asteroids • Die By The Sword • Q2MP1 The Reckoning



Unreal

5 ani de așteptare pentru unul dintre cele mai controversate jocuri din toate timpurile

ȘTIRI

Carmageddon II
Gabriel Knight 3
Daikatana
Need 4 Speed III

PREZENTĂRI

Cyberstorm 2
Spec Ops
Panzer Commander
Team Apache
Addiction Pinball
Motorhead

MEGACONCURS

Un KIT 2 X OpenGL
-o placă video AGP 8Mb
-un Voodoo cu 4Mb

PLUS: CÎȘTIGAȚI
TOTAL ANNIHILATION
CORE CONTINGENCY
și un tricou original
TOTAL ANNIHILATION

ON LINE

EXCLUSIV:
FLYING CIRCUS
Este acesta jocul cu potențialul de a detrona Warbirds?

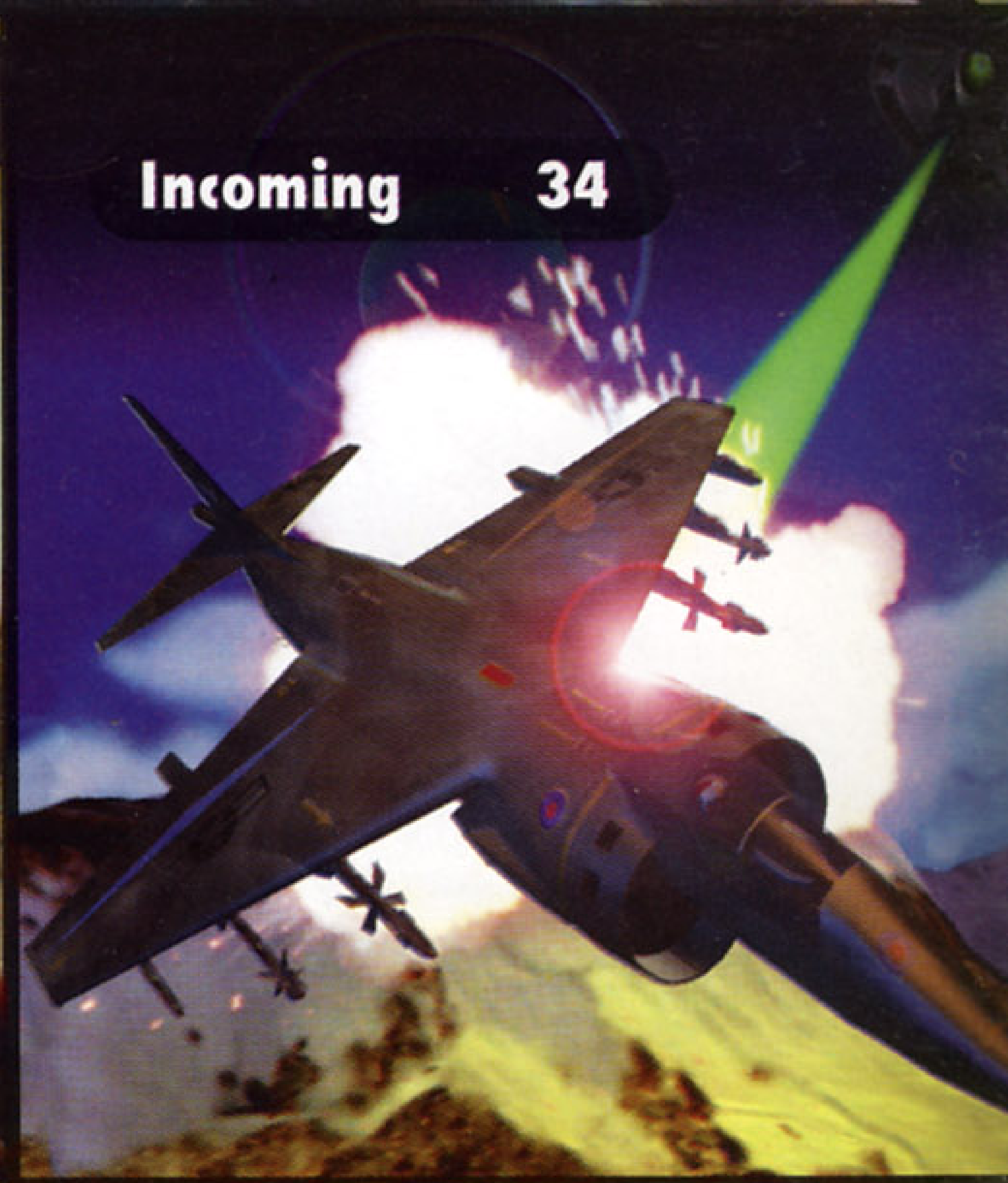





Cîştigaţi un kit 2 X OpenGL ce constă dintr-o placă video AGP i740 8 Mb SDRAM şi un accelerator Voodoo cu 4 Mb

Pregătiţi-vă să citiţi despre două dintre cele mai competitive calculatoare destinate jocurilor de pe piaţa noastră la ora actuală şi un round-up al celor mai în formă CD-Rom-uri









Noutati

Avanpremiere

Prezentari

Prezentări pe scurt

Dacă un joc nu merită o pagină, dacă a apărut destul de recent dar noi l-am ratat, dacă a ajuns prea tîrziu la redacție și nu a mai avut loc între prezentările principale aici este loc un el se va afla

Vechi si bune

On Line

Hardware

PC GAMING — Revista în care puteți cîștiga jocuri despre care citiți

Numărul 8

Editor : Camil Perian - camil@softnet.ro

Colectiv redacțional :
Dan Dimitrescu- tomcat@softnet.ro
Marius Neacșa - marius@softnet.ro
Cristi Radu - crisr@softnet.ro
Ionuț Radu - ion@softnet.ro
Radu Leșanu - raduke@softnet.ro
Mihai Dobrică, Cristian Smaranda,
Alex Bartic, Dan Marina

Colaboratori : Gabriel Mihalache,
Ionuț Ghionea,

Consultant Financiar : Silviu Petrescu
Tehnoredactare : PC GAMING
CD: Marius Neacșa - 094811536

Str. Nicolae Constantinescu 10 , Bl 11A,
Sc B, Apt 20, București 1
Telefon/Fax : (01) 230-9607
Adresă e-mail: pcgaming@softnet.ro

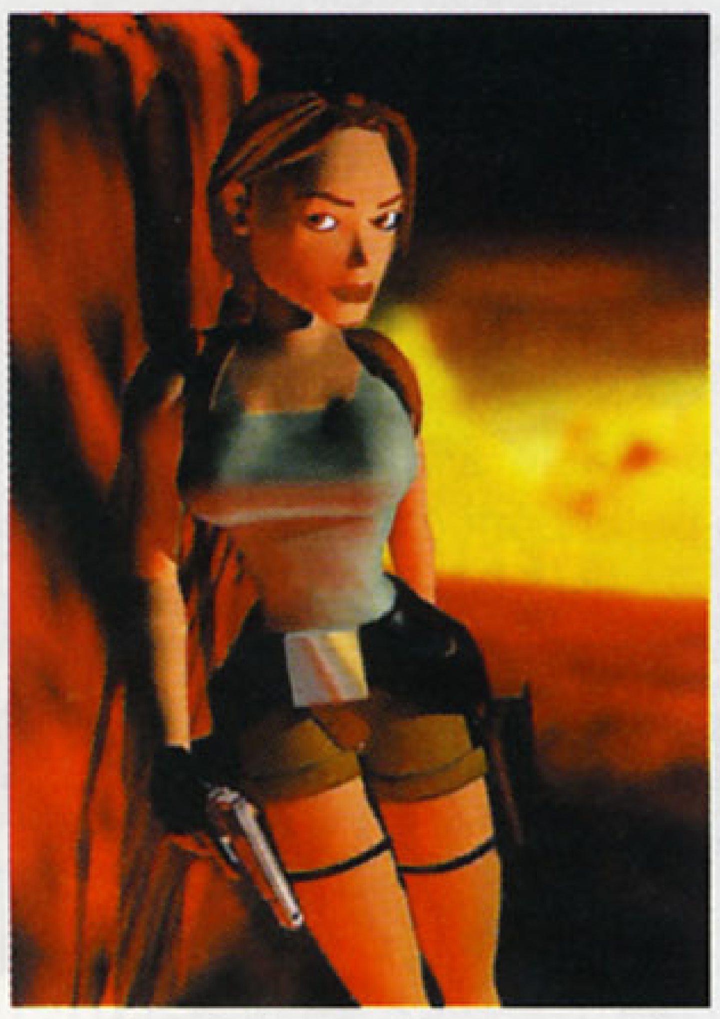
PC GAMING este publicată de firma
ROMAS COMERCIAL S.R.L.

ISSN : 1453-4398

Selecția de culoare și tiparul executate la:
TIPOGRAFIA MIRON
TEL: 336.33.04 335.88.25 FAX: 337.42.92

Mulțumim pentru ajutorul dat:
Jason @ GT Interactive
Steve @ Eidos
Julie @ Cendant
Irina Kozsar @ herself
Sarah @ Activision
Martin @ Rage

Știri



A treia venire

Vești bune: Lara se întoarce. Eidos a anunțat la una din conferințele E3 că Tomb Raider III va invada PC-urile noastre iarna aceasta. Jocul va avea ca designer tot Core Design. În această parte, Lara părăsește străzile întunecoase ale Londrei îndreptîndu-se spre deșertele Indiei și cîteva insule din Pacific. După spusele Eidos, TR3 va include "o multitudine de elemente noi în joc, îmbunătățiri tehnice și vizuale". TR3 va include evident o garderobă nouă pentru Lara și cîteva automobile noi. TR3 va poseda și un engine grafic nou ce va aduce un număr mult mai mare de detalii decît în seriile precedente. Alte elemente în plus sunt posiblitatea ca jucătorii să aleagă ordinea în care joacă nivelele, efecte speciale noi, incluzînd stari meteo și AI-uri pentru inamici îmbunătățite. "Indiferent cît de populare au fost TR și TR2 , cel mai bun joc încă nu a apărut" se laudă cei de la Eidos, sugerînd evident Tomb Raider III.

Interactive Magic a prezentat cu ocazia E3 Seven Kingdoms 2. 7K își capătă o continuare foarte atractivă. În aceasta a doua parte se promite că se vor duce detaliile grafice "la etajul următor", pe lîngă extinderea a tot ceea ce înseamnă 7K. Veți putea chiar să jucați ca protagoniști ai uneia din rasele de monștri. Partea economică a jocului va fi mai simplificată, în schimb vor apărea unități noi și magie. (more fight, less brains)

Blizzard naște al doilea DIABLO

Deși jocul nu este terminat (cam 30% se afirmă) el arată deja super. De exemplu personajul Rogue are cîteva șmecherii în plus: săgeți de foc și de gheață, și ceva pe nume "urma otrăvită" dar care încă nu este implementată. Animațiile sunt mult îmbunătățite, și în general tot ce ține de aspectul inamicilor (și mai ales momentul cînd îi omori). Una peste alta, personajele au aprozimativ aceeași mărime și animația din prima parte se cam păstrează, cu ceva mici varietăți. În plus animațiile din momentul morții sunt diferite, depinzînd de exemplu de poziția relativă, spre ce parte erați îndreptați. Personajul nu mai este limitat de unghiurile de 45 de grade, el se învîrte exact cît vrei. Iar punctul forte: ține apăsat Ctrl și personajul va fugi! Nota 10 pentru aceasta. În ceea ce privește domeniul multiplay, setările pentru Battle.net (numărul jucătorilor, player-killing și town-killing) nu au fost încă decise. Se așteaptă determinarea limitărilor tehnice ale jocului. Posibilitățile de trișare vor fi fixate, oferind un climat mult mai stabil. În sfîrșit, Blizzard speră să termine pînă la sfîrșitul anului, dar în mod sigur noi sperăm să o facă mai devreme.









LucasArts a prezentat Indiana Jones and the Infernal Machine la convenția de anul acesta de la E3. Iată cam în ce constă ideea: Este anul 1947. Naziștii au pierdut, războiul rece este proaspăt început iar agenții sovietici adulmecă în jurul ruinelor turnului Babel. Oare ce pun la cale? CIA apelează la arheologul și aventurierul Dr. Henry Indiana Jones. În acest adventure, îl vei însoți pe Indy în căutarea Mașinii Infernale. Jocul se joacă în același stil ca Tomb Rider. Are 16 capitole (episoade) o mulțime de locații exotice în apropierea ruinelor Babiloniene, catacombe și labirinturi subterane, și o grămadă de arme, puști, mitraliere, chiar bazooka și desigur biciul și pistolul lui Indy. Inamicii de asemenea nu sunt uitați, șerpi, comuniști (subtilă asocierea) creaturi de gheață și multe altele. Abordarea, din punct de vedere al realizării jocului este foarte interesantă, fiind bine știut stilul pur adventure în care au fost realizate celelalte jocuri ale seriei de pînă acum. Deși cum am zis este asemănător pe undeva cu Tomb Raider, Indy nu va fi nici pe departe atît de simplist ca acțiune, fiind bine știut gama foarte restrînsă de acțiuni pe care Lara o putea executa. Nu se va mai reduce totul la împușcă și treci mai departe , din contră, aceste elemente vor fi neesențiale în comparație cu puzzle-urile ca vor trebui rezolvate sau multele întrebări cărora trebuie să le aflii răspunsul. După cum rezultă și din imagini jocul va avea suport pentru hardware Direct3D.



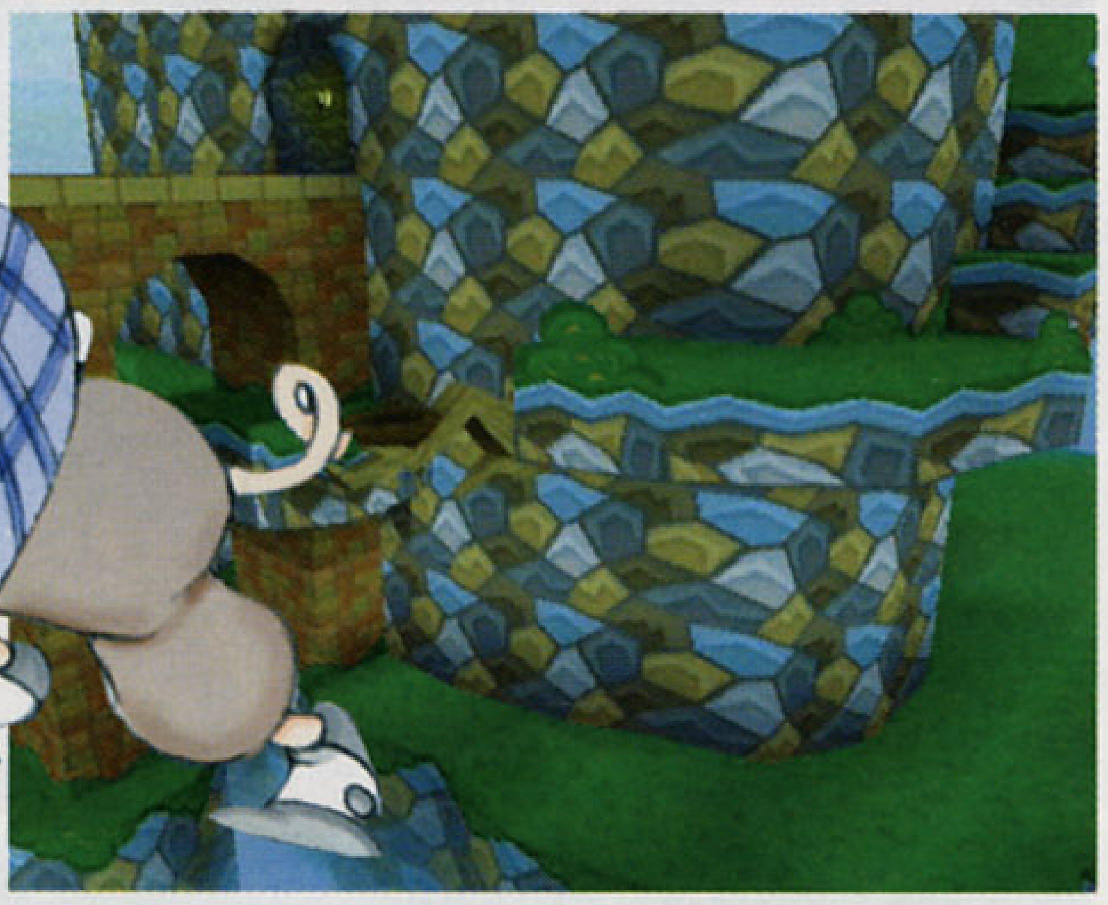
Activision a anunțat că va publica cinci jocuri ale Pandemic Studios Inc, o companie nou formată de foștii "veterani" Activision Josh Resnick și Andrew Goldman. Primele două jocuri pe care această companie le va crea sunt urmările celor două recente hituri Battle Zone și Dark Reign. Primul titlu se estimează că va apărea aproximativ vara lui 1999.

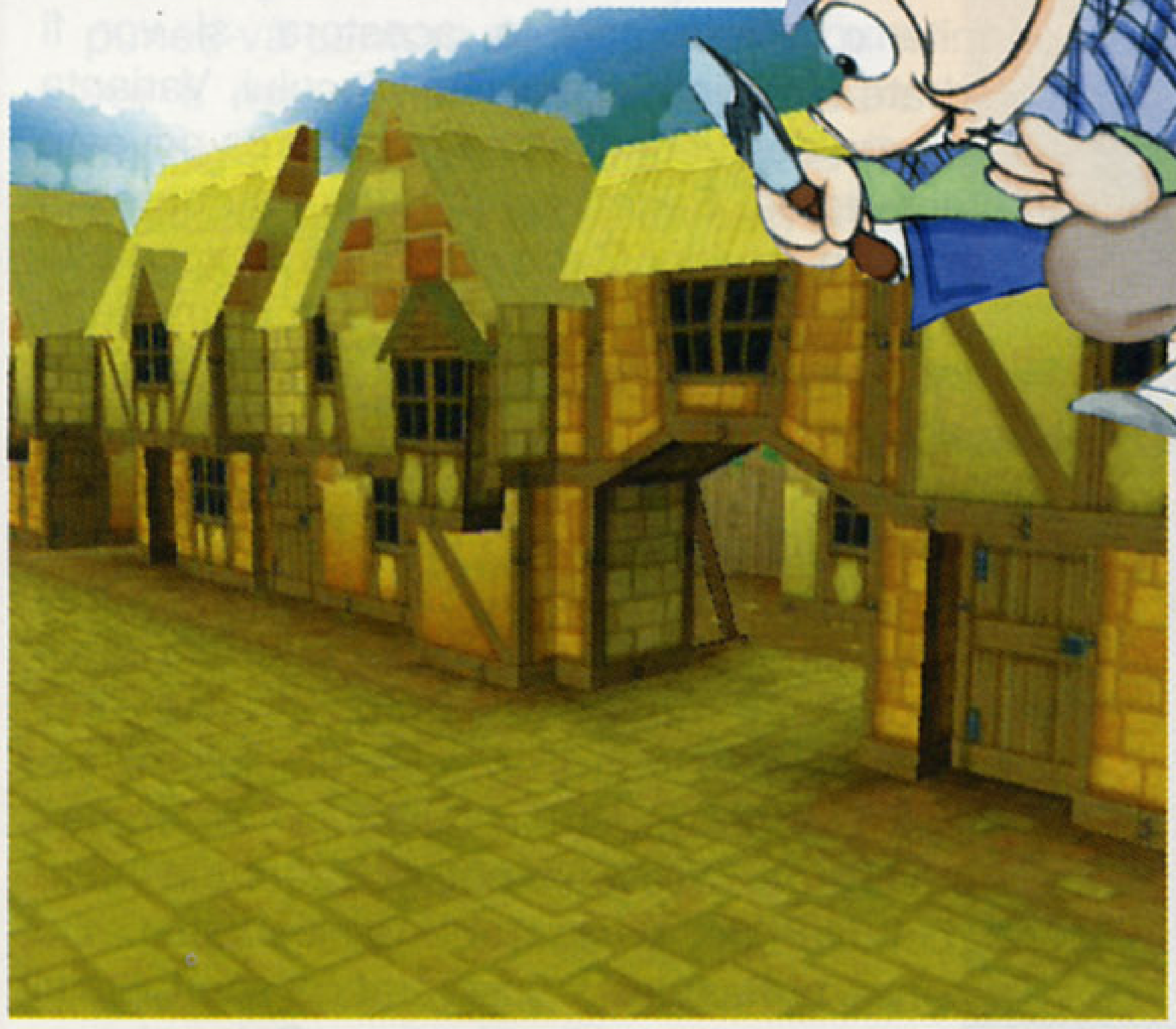


Private Investigator George
-un porc de investigator-



Team17 aduc o briză proaspătă prin persoana unui foarte cunoscut detectiv, pompos denumit Private Investigator George, pe scurt PiG. El nu este eroul clasic al jocurilor video. Nu și-ar permite nici măcar să respire în fața unuia din personajele din Quake, ca să nu o menționăm pe Lara Croft. El nu este decît un personaj lacom, obez și neîndemînatic din anii 20, iar dacă înfățișarea lui nu promite prea multă acțiune, în mod sigur te va face să rîzi destul. Neajutoratul George va trebui să dezlege misterele din tărîmul magic și să salveze porculeții răpiți de personajul negativ, Dr. Gotem. Facilitățile jocului includ un engine 3D ce oferă 25-30 imagini pe secundă, efecte de







lumini și umbre, încărcare rapidă și compresie bună pentru a perminte stocarea unor zone mari ale jocului, joc ne-linear, zone 3D libere - faci ce vrei unde vrei, peste 40 de arii de descoperit și peste 50 de personaje, amici sau inamici, sunet nelinear, efecte sonore și un număr aproape inepuizabil de puzzle-uri.

Firma TennMax a anunțat lansarea pe piață a unui super-cooler pentru procesoarele Voodoo 2, pe numele său Stealth V2. Acesta este aplicabil tuturor plăcilor V2, și reușește a răci toate cele 3 procesoare 3DFx de pe placă simultan. Costă 24$ și ne întrebăm la ce bun din moment ce placa merge oricum fără!

Interplay a anunțat realizarea engine-ului pentru jocul său Messiah. Purtînd numele de "Real-Time Tessellation and Deformation" acest engine permite vizualizarea de imagini 3D pe o placă 2D și folosirea la maximum a plăcilor accelerate. Acest sistem va reduce posibilitatea scăderii frame-rate-ului în timp ce joci, totdată crescînd numărul de poligoane din care un personaj poate fi realizat.

Electronic Arts și autoritățile din Singapore și-au continuat lupta împotriva pirateriei făcînd un nou raid în centrele comerciale Sim Lim Square și Far East Plaza. Știut fiind că în aceste două locuri pirateria este cea mai în floare, raidul a luat prin surprindere comercianții tip "piața Universității" și s-a reușit capturarea a peste 880 de copii ilegale de jocuri. Conform unei declarații EA marfa confiscată avea o valoare de peste 44.000 de dolari US. Peste un sfert din aceasta era formată din copii de World Cup 98

Este în lucru un joc inspirat de clasicele "Stunt Car Racer" și "Racing Destructionn Set": S.G.P. Este, desigur un simulator auto trăznit, cu mașini minuscule de curse. Traseele sunt similare cu cele din jocurile de asamblare pentru copii, cu rampe, spirale și serpentine, obstacole, și altele, mașinile luptînd efectiv pentru victorie. Pistele includ power-up-uri hazlii, precum și pit-stop. Victoria aduce bani, obținîndu-se pentru upgrade-uri ori cumpărarea unei mașini noi. Jocul mai include personaje non-player, un AI ce oferă personajelor "memorie" între curse, upgrade-uri pentru mașini ce vor aduce cu adevărat diferente în



performanțele mașinii, efectiv tone de trasee, efecte grafice precum fum și luminile farurilor, trasee de zi și noapte, decor interactiv (vulcani), fizică și dinamică realiste ale mașinii, precum și suport pentru majoritatea plăcilor 3Dfx.

Total Annihilation: Kingdoms



TA Kingdoms va conține patru zone distincte, fiecare din ele conduse de unul din cei patru frați și surori. Dintre ei, doi sunt buni, doi răi. De asemenea, fiecare are asociat unul din cele 4 elemente fundamentale: pămînt, aer, apă, foc. Kingdoms folosește același engine ca și TA, numai că arată mult mai bine. Detaliile sunt criminale, poți examina obiectele pînă în maduva esenței lor. Obiectele sunt acum cu adevărat 3D. În plus nu cred că vor jena pe nimeni culorile pe 16 biți. Acțiunea are loc în vremea săbiilor și arcelor. Și a magiei: fireballs, chain lightning. Decorul nu mai este sterp, ci plin de viețăți. Sunt sate populate, cîmpuri cultivate, iar copacii depășesc standardul inițial din TA. Cele patru rase vor avea puteri diferite, bazate in principal pe elementul fundamental asociat. Unele unități de exemplu nu vor putea lovi altele, făcînd astfel mai dificilă echilibrarea trupelor în joc. Cele două resurse pe care se bazează evoluția sunt mana și mogrium, care nu vor mai fi adunate din locuri speciale ca în TA, ci din petece magice de pămînt, ce se pot epuiza. Kingdoms va avea inclus și un editor de nivele.





Blizzard a început să arate lumii întregi primul StarCraft Expansion Set. Brood Wars va conține peste 24 misiuni împărțite în 3 campanii, și cîteva noi unități, incluzînd în acestea: submarine de co, medici, valkirii (bombaridiere), corsari și Dark Archons (*!* sigur nu e vorba aici tot de dark templars?? *!*). Și dacă asta nu este de ajuns Blizzard va introduce cîteva tipuri noi de teren, deșerturi, zone înghețate, precum și misterioasele <Twilight Worlds> unde își au locul Dark Templars (probabil cele mai superbe unități din joc). Și dacă acestea sunt vești extraordinare pentru cel ce joacă singe-player, <multijucătorii> nu trebuie să se întristeze. Aceste elemente vor fi aduse și pentru mutiplayer, pe lîngă cele peste 100 de hărți noi.

●

Din iulie va fi disponibil pentru download Free 3D Upgrade pentru Red



Baron II, atît de la site-ul oficial, cît și de la principalele site-uri de chat despre RB2. Acesta va include grafice îmbunătățite ale terenului, carlingi noi, explozii și efecte speciale noi, și ceva ce părea uitat: copacii, ce vor aduce o nouă percepție asupra spațiului de luptă, mai ales în zborul la joasă altitudine, și în aproximarea distanței pînă la sol. Va fi posibil să se zboare printre copaci,



dar va exista de asemenea și pericolul ca acești copaci să aibe și aripi de avioane pe lîngă ramuri, dacă vă apropiați prea mult.

●

Creative Labs a anunțat o scădere mare a vînzărilor față de aceeași perioadă a anului trecut de aproximativ 10%. Aceasta se datorează în primul rînd scăderii substanțiale a prețurilor pentru acceleratoarele video din seria Voodoo 1 cît și a scăderii vînzărilor pachetelor bundle.

Gabriel Knight III





Jane Jensen, creatoarea seriei Gabriel Knight, a profitat de ocazia de la E3 și a prezentat la standul Sierra ultimele părți: <Blood of the Sacred> și <Blood of the Damned>. Jocul ce avea la bază scene filmate este istorie, acum este vorba de un engine total 3D, cu accelerare hardware și libertate totală a camerei.

Engine-ul este impresionant, mai ales fiind vorba de un adventure. Se poate juca în modul cinematic, camera fiind controlată de cursul poveștii jocului, cum ar fi în secvențele de dialog. Cînd Gabe vorbește, camera este fixată pe el, iar cînd alt personaj preia cuvîntul, camera se mută pe el. Se mai poate juca în modul <free form>, unde camera poate fi poziționată oriunde doriți. Spre deosebire de Gabriel Knight, acțiunea jocului va fi împărțită în părți mai mici de cîte 2 pînă la 4 ore, în număr total de 16 (seriile precedente aveau 6-7 capitole). De asemenea se revine la posibilitatea de a juca atît pe Gabe cît și pe Grace (...) într-un mod alternativ. Rolul lui Gabe va fi spre partea de investigare a jocului, pe cînd Grace se va ocupa de strategie și rezolvarea puzzle-urilor. Rămînînd tot al puzzle-uri, Jane Jensen promite că noul engine 3D va permite o diversificare a acestora, și vor fi încadrate mai bine în povestea jocului. Varianta filmată era destul de limitată în ceea ce privește interactivitatea. Pentru cei care nu l-au apreciat pe Dean în rolul lui Gabe din Gabe II, vocea lui Gabe va fi din nou asigurată de Tim Curry de la Rocky Horror Picture Frame (el fiind vocea din prima parte).

Aproximativ alte 35 personaje ce nu pot fi controlate mai apar, iar unele secvențe sunt opționale (te poți întîlni cu cineva sau nu, poți urmări pe cineva sau nu). Povestea te plasează într-o localitate rurală din Europa, casa unui urmaș regesc detronat ce a cerut ajutorul cavalerului Gabriel pentru al ajuta la dezlegarea misterului legat de evenimentele bizare din interiorul cercului de prieteni al familiei sale. De asemenea urmașul este îngrijorat de soarta fiului său ce este răpit imediat după ce Gabe ajunge acolo. Jucătorii genului au de ce să se bucure, seriile din GK au avut mereu o tentă <stelară> ceea ce permite jocului să prindă pasul cu tenta actuală a jocurilor. Personajele și decorurile au fost renderuite și minuțios detaliate. Concluzia? Jocul apare la toamnă, nu îl ratați.



Carmageddon II

Carpocalypse Now



Carmageddon II este seria următoare din ceea ce mulți consideră cel mai bun simulator auto, însă de data asta este mai mult decît atît, de data asta este ceva personal. Nu este numai despre a conduce ca un maniac, ci despre implicarea îndemînării și artei. Max Damage este o nebunie curată acum. Pietonii trebuie să fugă pentru viața lor, tu trebuie să conduci pentru a ta. Terenul este accidentat, așa că puneți-vă centura de siguranță. Acum vor fi mai multe misiuni, optimizare pentru 3Dfx și grafică demențială (în realitate...). Mașini ce se lovesc, chiar se rup în două, decor alterabil complet, ferestre și clădiri prin care să conduceți, tampoanele mașinii vor zbura la impact, la fel și portierele, mașini care urmează regulile de circulație, pietoni inteligenți și chiar extratereștrii (te vor implora să îi cruți, se vor sinucide, membrele lor pot fi detașate, jocul devenind chiar morbid). Efectele sunt de asemenea funebre, pietonii pot face tumbe foarte artistice odată loviți, iar sîngele va face grafitti, noroi pe stradă. Rezoluția și frame-rate-ul mult îmbunătățite și suportul pentru 3Dfx și Microsoft Direct3D pe lîngă toate acestea vor face fanii să aștepte cu pumnii încleștați pe volan apariția jocului.







Cu ocazia E3 Novalogic și-a anunțat trei noi proiecte la care lucrează în momentul de față.

Delta Force promite a fi un produs revoluționar, prin combinarea a două tipuri de jocuri: first-person și



third-person, deasemenea lupte de toate tipurile. Este foarte logic, în timpul luptelor corp la corp sau cu arme de foc, jocul este first-person, iar pentru tactici și coordonarea echipei, evident third-person. Jocul permite mutiplay și se poate juca și pe Internet, pentru multiplay vor fi incluse opțiuni ca: Death-match, Team, Capture-the-Flag.

Mig 29 Fulcrum va permite jucătorului să <poposească> în carlinga unuia din cele mai temute avioane <din partea cealaltă>. În ceea ce privește



partea de multiplay, jocul suportă peste 100 jucători simultan, și va include misiuni pentru multiplay astfel că jucătorul ce intră va lua rolul unuia din <actorii> misiunii. Este prevăzut și suport 3Dfx și un realism peste așteptări.

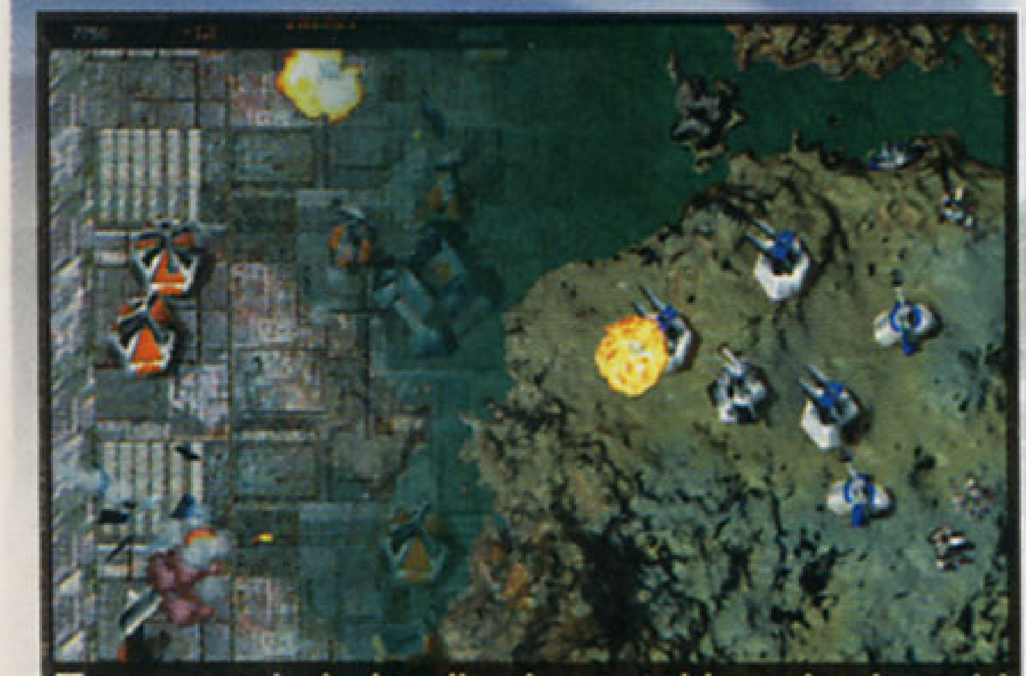
Un alt titlu pe poziții tari pentru multiplay se anunță F-16 Viper, cu suport de peste 100 jucători simul-



tan. Novalogic lucrează împreună cu Lockheed Martin să asigure cea mai înaltă rată de acuratețe pentru modelul avionului, lucru nereușit de Novalogic pînă acum. Aceste producții vor putea fi jucate prin serviciul multiplayer Novaworld.

CONCURS




Trecerea de la lumile de metal la cele de acid a însemnat abordarea unui întreg nou univers

V-a plăcut Total Annihilation? L-ați dorit și nu l-ați putut obține? Ce ați zice să puneți mîna pe el și pe încă 75 de unități noi, 50 hărți noi, 25 misiuni și 6 lumi? Ehh.. știam că nu vă interesează... Dacă însă nu este așa și doriți jocul original Total Annihiation, add-onul Core Contingency și un tricou original Total Annihilation: CC aici este locul unde trebuie să apelați!!! Dacă ați avut ocazia să jucați TA, atunci știți ce înseamnă plăcerea de a savura o luptă adevărată. Ceea ce însă nu știți încă este cum te lupți în băi de acid, cum să lansezi proiectile în orașe cum să-ți construiești o armată sub apă cu care să-ți surprinzi adversarul nepregătit! Tot nu sunteți mulțumiți? În pachet este inclus un editor cu care vă veți putea crea propriile hărți pe care să vă antrenați bine acasă după care să vă anihilați prietenii! Așadar, două jocuri originale pe 2 CD-uri și un tricou senzațional numai la acest concurs! Ce trebuie să faceți? Decupează și completează talonul de mai jos, azvîrle-l într-un plic și plicul în cutia poștală pe adresa re-dacției noastre! Acum ai șansa să cîștigi pentru prima oară în România produse originale ale firmei Cavedog

Nume&Prenume________________
Adresă______________________

____

Telefon_____________________

Întrebare: Ce firmă a creat jocul Total Annhilation?

a) Cavedog b) Watchdog c) Doggy Face

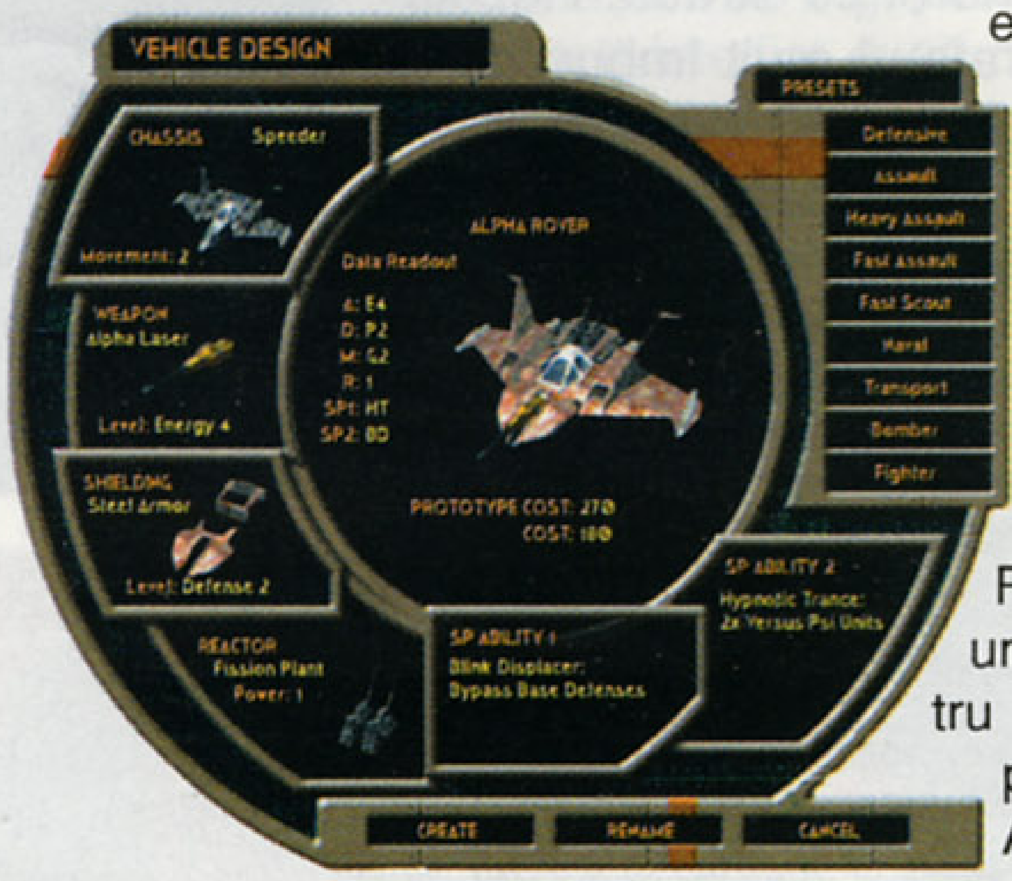
Încercuiți răspunsul valabil





Sid Meier pleacă în spațiu

Cine oare a putut uita Civilization? Nimeni, spun eu, iar pentru a păstra mai vie memoria lui Sid Meier, acesta ține să revină în atenție cu SMAC, adică Sid Meier's Alpha Centauri. Un joc de strategie pe turn-uri, ce pornește după o poveste SF despre explorarea de către oameni a unor lumi extraterestre. 7 fracțiuni cu avantaje și slăbiciuni, războinici, ecologiști sau afaceriști. Lumile sunt diferite, un generator de planete va crea de fiecare dată o experiență nouă folosind fratali. Terenul este 3D, împiedicînd uneori avansarea unităților. Folosiți Terra formers pentru a vă aranja terenul după nevoi sau dimpotrivă, pentru a-l distruge (nu e al meu, nu va fi al nimănui). Tehnologiile sunt la nivelul așteptat, iar fiecare civilizație va putea fi adusă la climatul social dorit. Planetele vor oferi surprize: forme de viață pașnice sau nu. În ceea ce privește clădirile, opțiunile vor fi mai mult decît suficiente: peste 30 de proiecte secrete ce vor oferi avantaje suplimentare. Va fi posibil să creați noi unități după plac. Va fi introdus și un AI pentru modul de joc automat, unitățile își vor găsi drumul cel mal avantajos, coloniile se vor putea construi singure dacă au un guvernator inteligent. Unitatea de măsură a bunăstării în joc va fi energia. Jocul va suporta multi-player de pînă la 6 jucători pe LAN, modem, Internet sau serial. Scopul final al jocului este să fii ales Guvernator Planetar, dar pînă una alta scopul nostru cred că este să punem mîna pe Alpha Centauri.





Exodus este engine-ul viitorului joc al firmei Vicarious Vision. Pe numele său Terminus, acesta are ca punct principal de atracție mai puțin acțiunea cît modul în care este realizat, grafica, engine-ul și efectele speciale. Fiind scris de curînd, engine-ul Exodus va profita din plin de acceleratoarele 3D însă spre deosebire de alte jocuri de același fel va avea suport pentru acceleratoare mai vechi. Surprinzător chiar, producătorii au anunțat că vor introduce, pînă cînd jocul va apărea în iarna acestui an suport pentru multe alte chip-uri mai vechi. Ținînd cont de succesul de care Exodus se bucură încă de pe acum se preconizează licențierea lui imediat cu apariția pe piață a Terminusului

Origin a făcut de curînd un anunț pe cît de ciudat pe atît de îmbucurător. Următorul lor joc, Wing Commander: Secret Ops va fi distribuit gratuit pe Internet. Astfel, oricine are o legătură mai bună la sus numita rețea, va putea downloada toate cele 7 episoade ce însumează nu mai puțin de 56 de misiuni. WCSO este primul joc important de single-player care este distribuit gratuit pe Internet. Povestea sa o va continua pe cea din Prophecy iar modul de obținere se va face săptămînă de săptămînă începînd cu a doua parte a acestei veri de la adresa www.secretops.com

Extrem de popularul joc de strategie Heroes își anunță revenirea prin ultimul titlu: Heroes 3.

În timp ce nu prezintă mari diferențe față de părțile anterioare (ceea ce nu este deloc rău), jocul va oferi fanilor săi beneficiile unor grafice superioare, precum și îmbunătățiri pentru partea de multiplay, unități noi și multe lucruri care să vă facă fericiți. În plus, editorul de misiuni a fost complet refăcut, fiind mult mai intuitiv și mai puternic decît versiunile anterioare. Sunt de așteptat peșteri și catacombe, pe lîngă multe alte elemente noi. Heroes III va rula în rezoluție 800x600 cu 65000 culori, ceea ce este destul de mult față de ce era oferit pînă acum.

Decorul este viu colorat și atractiv, iar o facilitate extraordinară va fi terenul alterabil, lucri ce va avea o importanță foarte mare în joc. Vor fi prezente 8 noi orașe și castele, 16 tipuri diferite de eroi și peste 100 de unități de comandat sau răpus.

Un aspect diferit fa-ță de versiunile anterioare este ca jucătorul va putea configura personajul cu care va juca pentru a-i acoperi cît mai bine imaginea pe care și-a făcut-o asupra eroului preferat (mie îmi place tipul ăsta da așa de nasol e că e blond...).

Pentru multiplay jocul va permite să analizați harta în timp ce muta un alt jucător. 3DO poartă discuții acum cu unele servere de jocuri pe Internet și cine știe, pînă apare jocul...

Activision păcătuiește cu Ritual Entertainment



Un uimitor joc de acțiune 3D, Sin promite a face parte din următoarea generație a acestui domeniu. Ritual Entertainment au deja la activ succesul Scourge of Armagon, însă de data asta își propun să îi reducă la tăcere pe quakeri. Cum? Răspunsul este păcătuind cu "SIN".

Cu o acțiune ce este programată să aibe loc peste cîteva sute de ani, Sin prezintă o lume în care legea așa cum o știm nu mai poate fi aplicată din motive financiare, situație de care profită Elexis Sinclair, personajul negativ al jocului. Fără protecție din partea poliției, orașul cade în mîinile celei care conduce SinTek Industries, un masiv conglomerat al industriei chimice. Elexis creează un drog numit Vanity, capabil să îți aducă îmbunătățiri aspectului fizic, lucru ce este foarte ușor de observat chiar pe Elexis, ea ajungînd la caracteristici și proporții fizice demne de personajele din benzile desenate (cele care arată bine desigur).

Elexis nu se oprește aici, ea încearcă să domine orașul și prin politică, după ce deja populația căzuse pradă drogului ei. Planul ei este de a contamina oamenii din oraș cu un mutagen puternic, creîndu-și astfel o armată de monștrii care să o urmeze.

Toate bune și frumoase, adică monstruoase. E rîndul eroului pozitiv să apară. Poliție nu mai este, deci totul este lăsat în seama unei corporații particulare de securitate, HardCorps. Tu ești Colonelul John R. Blade, și ești pe urmele lui Elexis. Blade este un erou atipic. Un prim aspect ieșit din tipar este faptul că este mulatru, și are un nume normal.

Sin a preluat engine-ul de Quake 2 al celor de la ID Software, aplicînd asupra lui ceva modificări. Una din ele ar fi că eroul este mai înalt decît monștrii din quake, oferind o perspectivă puțin diferită. Culorile vor fi pe 16 biți, oferind o paletă mai bogată, animații mult îmbună-tățite, personajele sunt create nu din blocuri ca în quake, ci au la bază un schelet pentru mișcare, la fel ca în Unreal. Apar și texturi mascate, astfel poți trage prin găurile din texturi, dacă proiectilul încape.

Acțiunea nu este lineară, ce faci afectează cursul jocului, te poți întoarce prin misiunile precedente, de exemplu distrugerea centralei electrice poate dezafecta sistemele de siguranță din episodul următor, dar poate să alerteze și gărzile.

Îmbunătățiri apar și la AI, monștrii reacționează foarte inteligent, nu automat, poți să te strecori prin spatele lor sau să creezi o ambuscadă și să îi sperii făcîndu-i să se retragă.

Una peste alta, este unul din titlurile pe care merită să le așteptăm cu nerăbdare (era programat să apară în martie, dar...păcat, se pare că se va amîna pentru toamna aceasta).







Daikatana



ION Storm anunta o veste teribilă: cel ce stă în spatele Doom-ului, Quake-ului, John Romero sparge din nou gura tîrgului cu un nou action 3D. Daikatana.

Daikatana este un obiect, dar nu oricare ci o sabie de samurai. Jocul te va purta prin patru perioade, de la Grecia antica pînă în secolul 25 (timp în care tu vei purta Daikatana).



Fiecare perioada beneficiază de decoruri, arme, muzică și monștrii diferiți. De data asta vor fi întîlnite o gamă mult mai variată de monștrii (64) și arme (32) într-o lume 3D cu adevărat extraordinară. Numele tău este Hiro Miyamoto și esti antrenorul naționalei Statului Surinam...îhh greșeală... și în acțiunile tale vei fi ajutat de doi parteneri controlați de calculator: frumoasa Mikiko Ibihara (nu vă gîndiți la prostii) și Superfly Johnson.



Daikatana are la bază engine-ul de la Quake 2 și suportă majoritatea echipamentelor hardware pentru jocuri, precum componentele Windows95. De asemenea posedă un AI extraordinar, ducînd pînă la comunicare prin voce între Hiro și cei doi parteneri.

Coloana sonoră este compusă din 33 piste audio CD originale.









Cel mai bine realizat simulator auto la ora actuală, atît din punct de vedere al spectaculozității cît și manevrabilității își va primi o continuare pe cinste, lucru recent anunțat de Electronic Arts.

Această ultimă versiune este ceva cu totul original, spre deosebire de predecesorii săi fiind un joc foarte dinamic și adaptabil la cerințele utilizatorului. Cum era și normal, primul lucru la care s-a lucrat a fost grafica, rezultatul fiind un mediu 3D excepțional realizat, în care vă veți putea întrece atît între voi prin rețea locală sau modem cît și împotriva jucătorilor controlați de calculator. Jocul single-player nu va mai fi însă la fel de anost ca pînă acum, fiecare driver fiind individual configurat,



Pierduți în stele

Activision continuă seria remake-urilor reușite și după BattleZone trece la Asteroids

Activision este una dintre puținele firme care dovedesc că susțin și inițiative mai puțin populare, de refacere a unor jocuri vechi, lucru care pînă acum s-a dovedit cît se poate de succes. Recent publicatul Battle Zone, a cărui prezentare ați putut-o citii și în numărul 6 al revistei noastre este de altfel un exemplu cît se poate de elocvent.

Apărînd nu mai tîrziu 1979 (șapte zeci și nouă), Asteroids a reprezentat un veritabil hit la vremea sa, grafica vectorială și sunetul aflat la un nivel foarte ridicat pentru acea perioada sa, alături de o acțiune care efectiv avea darul de a te implica în luptă avînd ocazia să facă orice jucător să dorească transformarea următorului asteroid întîlnit în mici bucățele ce se vor pierde în spațiul cosmic.





Desigur, acțiunea nu se rezuma numai la a distruge bucăți mari de piatră, unul dintre punctele de atracție ale jocului reprezentîndu-l înfruntarea cu flotele adverse întîlnite în timpul explorărilor spațiale.

Remake-ul ce va fi lansat pe piață anul acesta nu va mai fi însă nici pe departe "anomalia" grafică, desigur privită prin prisma tehnologiei actuale, de atunci, mediul 3D și zonele de joc expandabile fiind două dintre noile caracteristici ale jocului.

Ceea ce însă va fi păstrat intact, lucru promis sus și tare de Activision este atît ideea jocului cît și acțiunea Asteroid-ului, un joc 100% arcade.

Ron Gilbert, președintele Cavedog a prezentat ultima creație a echipei sale: Good & Evil. Deși este mai bine de un an pînă să fie în posesia gamerilor, jocul merită toată atenția. Văzută de sus, lumea în care se desfășoară jocul arată minunat, similar TA-ului. Este însă ceva mai minuțios prelucrată, cu texturi ale pămîntului și apei ce vă vor face să vă lase gura apă. Unitățile și clădirile sunt complet 3D, colorate și detaliate excelent. Camera-view poate fi rotată în toate sensurile, avînd și posibilitatea de zoom in/out. Acest lucru este cel mai impresionant din demonstrațiile oferite, este incredibil cît de mult se poate apropia camera și cît de detaliate sunt texturile. Aventurile au loc în 50 de lumi, ce vă vor testa abilitățile combative și inteligența pentru a le parcurge. Echipa ta va fi mică la număr inițial, dar poate ajunge pe parcurs la 20 sau chiar 30 de personaje, fiecare total configurabil. Călătoria între lumi este asigurată însă de portaluri, ce vor limita numărul maxim de personaje ale echipei. Gilbert a menționat că jocul va fi cît de comic posibil, și va avea un aspect de desen animat. Probabil că cel mai gustat aspect al jocului va fi partea de multiplay. Imaginați-vă un joc cu prie-tenii, fiecare controlînd mai multe personaje simultan. E un concept destul de nou și care nu sună deloc rău.

avînd propriile sale reacții în fața factorilor aleatori. Astfel insistențele tale pot avea ca rezultat din partea lor creșterea vitezei, agresivității sau chiar a unor tendințe de a te bloca.

Indispensabile pentru un joc adevărat cu mașini în Need for Speed 3 : Hot Pursuit își vor face loc și opțiuni clasice cum ar fi posibilitatea condusului pe timp de noapte, opțiunea de a înlătura sau de a mări traficul pe șosea, săgeți pe ecran care te îndrumă în privința virajelor pe care urmează să le iei, linia care identifică pe asfalt ruta optimă sau frîne automate în cazul în care nu nimeriți singuri tasta asignată acestui proces. Un lucru pe care seria NFS îl va lua de la seria Nascar, sau altele asemănătoare îl va reprezenta posibilitatea customizării mașinii atît din punct de vedere al caracteristicilor funcționale cît și a desenelor, culorilor, mai pe scurt a aspectului său exterior. Vei avea astfel posibilitatea de să-ți modifici senzitivitatea frînelor, să ajustezi treptele de viteză și turația la care mașina automat le va schimba sau puterea pe care motorul o dezvoltă.





Un punct de atracție pentru pasionații de efecte speciale îl va reprezenta vremea, care pe lîngă faptul că va fi dinamică va fi în perfectă concordanță cu asfaltul, deci în cazul în care va ninge drumul va fi alunecos, dacă va ploua...hoops, tot alunecos, iar dacă va burnița.. iar alunecos!!??

Din păcate NFS 3 îți va mai lua puțin din plăcerea mersului invers pe traseu și bușitul adversarilor în bot, din cauza traseelor destinate mersului invers sau, mai original, a celor "în oglindă" care vor avea ca rezultat înversatul comenzilor pe care tu le dai, astfel că pentru a merge înainte vei apăsa tasta înapoi în timp ce încercarea de a vira la dreapta va avea ca efect un frumos viraj la stînga. NFS 3 va apărea în toamnă.





PC GAMING Revista în care puteţi cîştiga jocuri despre care citiţi

TALON DE ABONAMENT

DA! ☐ Doresc să mă abonez la PC Gaming de la primul număr disponibil
DA! ☐ Doresc unul dintre numerele anterioare

....

Perioada de abonament

Doresc să mă abonez pentru o perioadă de / la preţul de

☐ 6 luni 105.000 lei
☐ 1 an 209.000 lei

....

Detaliile tale

Nume________________Prenume________________
Adresă________________________________
____
____
Telefon________________________________

....

Modalităţi de plată

1. Mandat poştal **2.** Ramburs

☐ ***Mandat poştal*** - plătibil pe numele şi adresa următoare: Camil Perian - Strada Nicolae Constantinescu 10, Bl 11A Sc B, Et 2, Apt 20, Sector 1, Bucureşti
S-a plătit cu mandat poştal numărul ....

☐ ***Ramburs*** - cea mai uşoară şi comodă modalitate de a realiza un abonament. Este suficient să ne trimiteţi acest talon completat iar noi vă vom trimite lună de lună revista pentru perioada specificată, urmînd ca dvs. să o plătiţi în clipa în care o primiţi.

....

Avantaje de a fi abonat

1. Vei primi al uşă, lună de lună, în cele mai bune condiţii prima revistă lunară de jocuri din România
2. Creşterea preţului revistei nu te va afecta. Dacă acesta creşte în perioada de abonament tu îl vei plăti pe cel vechi
3. Reducerea de la abonamentele de 1 an înseamnă că plăteşti 11 reviste şi primeşti 12
4. Se apropie lansarea unor jocuri ca Daikatana,Robo Rumble, Jagged Alliance 2, Dune 2000 sau Urban Assault, a căror prezentare nu ai voie să o pierzi.
5. Vei beneficia de cele mai bune concursuri, numai cu jocuri originale.
6. Orice abonat pe 1 an doreşte unul dintre numerele anterioare îl va primi gratuit
7. Veţi beneficia de mai mult decît excelentele şi atractivele reduceri pe care le oferă firmele enumerate în partea dreaptă oricărui abonat
8. O să vă simţiţi foarte mîndrii de dumneavoastră
9. O să vă invidieze vecinii care trebuie să alerge prin oraş după revistă pentru a şi-o cumpăra

...nu este suficient...?

Te-ai abonat? Eşti cîştigător!

Cum v-am promis orice abonat PC Gaming va primi lună de lună pe lîngă mereu îmbunătăţita revistă şi posibilităţi foarte bune de a cîştiga la achiziţionarea de jocuri, componente, calculatoare şi cam orice s-ar putea ataşa la un computer. Ofertele pentru voi, vin luna aceasta de la firme care acoperă practic întreg orizontul de componente şi sisteme pe care l-aţi putea întrevede, oferindu-vă reduceri la o gamă largă şi totodată diversă de produse începînd cu mouse pad-uri şi terminînd cu căşti de realitate virtuală! Odată ce te vei abona vei primi o carte poştală PC Gaming cu care te vei putea prezenta la firmele enumerate mai jos pentru a face dovada că eşti abonat, urmînd să beneficiezi de toate reducerile menţionate. Pe cartea poştală vă va fi menţionat numele, prenumele, adresa şi perioada pentru care sunteţi abonat, urmînd ca toate reducerile să fie valabile în această perioadă.

Cărţile poştale nu sunt cumulative, deci cu 5 abonamente nu veţi beneficia de 5 x reducerea respectivă. Abonează-te deci şi vei beneficia de următoarele foarte atractive reduceri:

BEST COMPUTERS

Firma Best Computers, tel 094566510 oferă oricărui abonat PC Gaming o reducere de **2,5%** la orice achiziţie de peste 1.000.000 de lei, deci atenţie cei ce doriţi să vă cumpăraţi piese mai scumpe. Firma Best Computers oferă spre vînzare sisteme, componente şi JOCURI.

Gateway

Unicorn Computers-Gateway, Tel./fax: 230.53.10; 230.43.75 oferă oricărui abonat PC Gaming o reducere de **3%** la orice produs doreşte a achiziţiona, indiferent de preţul său. Unicorn oferă o gamă foarte variată de produse, de la sisteme complete şi accesorii la fax-uri şi maşini de copiat.

ACORP INTERNATIONAL International Computers Group

Acorp International vă acordă reducere în cazul în care sunteţi abonaţi PC Gaming de **2%** pentru orice produs doriţi să cumpăraţi de ori cîte ori doriţi să cumpărati în perioada în care sunteţi abonat PC Gaming cu condiţia ca reducerea per total, cumulat să nu depăşească 1 milion de lei. Sisteme, componente, accesorii. Telefon: 2217343

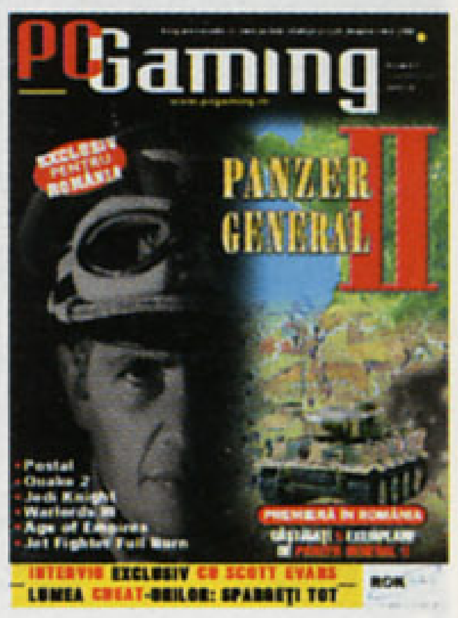
Greeen Computers

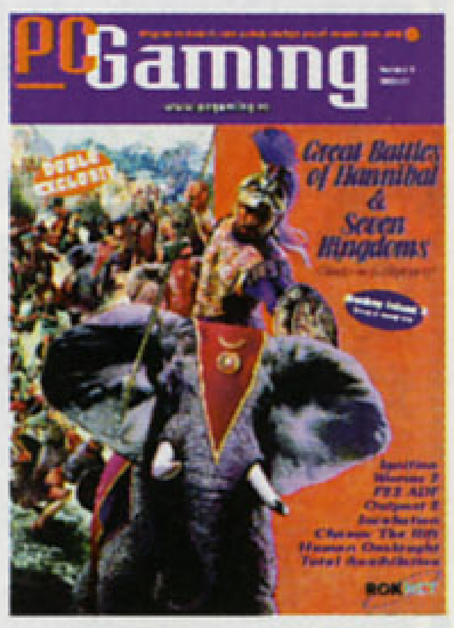
Green Computers vă acordă în cazul în care sunteţi abonat PC Gaming reducere de **3%** la orice produs doriţi să cumpăraţi, indiferent de suma investită, desigur pe toată perioada în care sunteţi abonat. Puteţi cumpăra sisteme, componente, accesorii. Deasemenea, puteţi achiziţiona la sub 200$ excelentul kit pe care firma îl oferă la concurs la rubrica de hardware compus dintr-o placă video AGP cu 8Mb şi un Voodoo cu 4 Mb. Telefon: 3102092

AHT (Advances In High Technology)

Firma AHT (Advances in High Technology) acordă o reducere de **2%** oricărui abonat PC Gaming care doreşte să achiziţioneze marfă în valoare de peste 1.000.000 de lei. Deci, dacă sunteţi abonat sunaţi la tel: 2116624 pentru sisteme, accesorii, imprimante şi bineînţeles nelipsitele plăci Voodoo Rush.

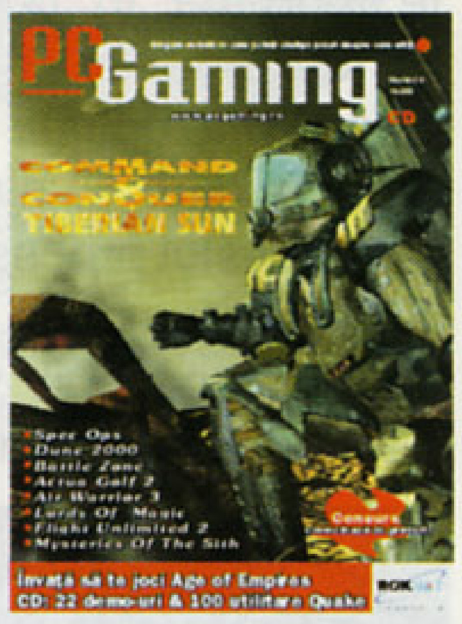


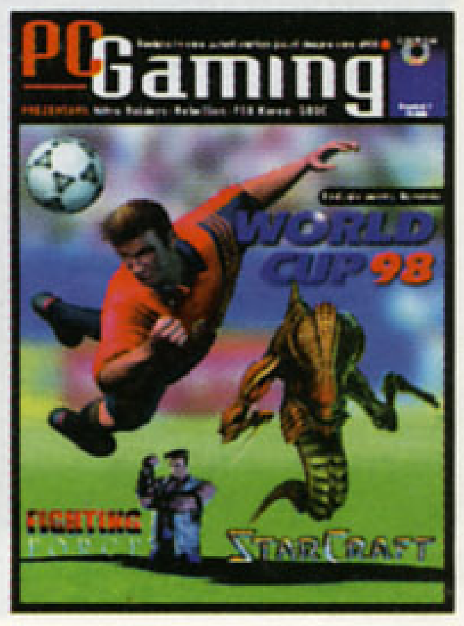












Un nou browser

De aici activaţi secţia...

Demo-uri
Addon-uri
Aplicatii
Patch-uri
Harti
Q2Demo



În acest loc sunt prezentate imagini din jocul, utilitarul sau add-onul care este selectat. Dacă daţi click pe această imagine va fi expusă una mult mai mare

Apăsînd pe aceste butoane puteţi vizualiza alte imagini

De aici se lansează programul de instalare al aplicaţiei selectate

Text care vă informează, cît de cît, asupra aplicaţiei pe care aţi selectat-o

Despre browser, despre programator, despre tot ce zboară se mănîncă...

Se apasă înainte de culcare

Demo-uri

Luna aceasta este foarte bogată în demo-uri şi programe iar jocurile de valoare nu pregetă a se înghesuii, astfel că săracul CD cîntăreşte de două ori mai mult decît în lunile anterioare.

AFL - Combinaţia ideală dintre un meci de fotbal, unul de rugby şi o partidă de box. Fotbalul australian este un sport ca nici un altul

Jane's F15 - Ultimul simulator produs de afiliaţii EA, Jane's es-



te o capodoperă în materie de simulatoare fiind cel mai bine realizat simulator de F15.

S.W.A.T 2

În spiritul Sierra, a apărut încă o parte a seriei Police Quest începută acum peste 1000 de ani. În versiunea finală veţi putea juca fie cu poliţiştii fie cu teroriştii iar printre armele disponibile sunt: Colt 45, Shotgunuri sau lansatoare de grenade cu gaze.



High Heat Baseball - Baseball un tip de joc pe care poate v-aţi dori să îl reabordaţi sau jucaţi pentru prima oară... sau poate nu...voi decideţi...

Commandos: Behind Enemy Lines

Acţiunea jocului are loc în timpul celei de-a doua conflagraţii mondiale, spre sfîrşitul anului 1940. Toată lumea cu excepţia locotenet colonelului Dudley Clark este pregătită să se apere. El însă, alături de echipa sa de forţe speciale este gata să atace Germania nazistă şi să rupă rîndurile armatei duşmane. Jocul este un fel de Syndicate, puţin diferit însă, reprezentînd mai mult un real time tactics şi nu strategy.

Cîmpul real de vedere, perspectiva izometrică foarte bine realizată, varietatea misiunilor şi realismul sporit fac din acest joc o producţie foarte atractivă pe care noi vi-o recomandăm.

În demo puteţi aborda 2 dintre excelentele misiuni ale jocului



Knights and Merchants

Avînd ca model Anglia anilor 1200 jocul te pune în rolul unui căpitan din garda regală. Rolul tău este apărarea ultimei rămă-



şiţe a unui vechi regat într-un joc care arată şi va fi mult peste Settlers 2.

Mech Commander

Roboţei spectaculoşi se înfruntă cu ajutorul unui engine spectaculos şi a unor arme apocaliptice.



Dacă vrei să fii unul dintre ei este foarte uşor...doar taie-ţi o mînă şi coase o puşcă în loc

Team Apache

Acest foarte bine realizat simulator este singura alternativă viabilă pe piaţă pentru Longbow 2.

World League Soccer

Unul dintre puţinele fotbaluri competitive existente acum

Pe CD veţi mai găsi multe alte demo-uri foarte interesante

Utilitare

Utilitare jocuri

FIFA 98 - singura colecţie completă de utilitare FIFA 98 este acum la dispoziţia voastră. Zeci de utilitare, stadioane din toate colţurile lumii, echipamente şi ligi noi sunt disponibile pe CD-ul acestei luni

World Cup 98 - deşi recent apărut, am reuşit să facem rost pentru voi de primele utilitare apărute, ligi şi stadioane noi!

Starcraft - Excelentul joc de strategie poate deveni acum mult mai atractiv cu aceste noi hărţi



Unreal - V-aţi plictisit? Hărţi noi...

Tomb Raider UB - Aveţi TR şi l-aţi terminat? Nivele suplimentare vin de la firma Core Design

Programe

Printre programele cele mai interesante pe care le puteţi găsi pe acest CD se numără Paint Shop Pro 5 (grafică) , WinZip şi WinRAR (arhivare şi dezarhivare) , Smacker (pentru văzut şi editat filmuleţe), RealPlayer, F-Prot şi TBav (anti-viruşi) şi suportul Win Zip pentru Internet.

Pe CD veţi mai găsi şi alte utilitare de jocuri sau programe .



Dan Dimitrescu este un tip de treabă. Falcon 4.0 este un simulator care se lasă așteptat. Problema? Nu există nici o legătură între cele două afirmații.

Mulți dintre cei care nu au jucat/văzut niciodată Falcon 3.0 s-au mirat probabil de atenția pe care acesta o primește în paginile revistei noastre. În foarte multe din articolele despre simulatoare de zbor s-a adus vorba despre el și asta nu fără motiv. La vremea la care a fost lansat (1992) și mulți ani buni după aceea, F3 a fost considerat ca cel mai complet și reușit simulator de avioane militare cu reacție.

Evident, fanii lui și-au pus ochii pe Falcon 4.0 de cum a fost anunțat (cam cu 5 ani în urmă), mai ales că totuși F3 era conceput pe vremea cînd 386-le era scula de vîrf și deci tehnic vorbind este limitat de oferta tehnologică de atunci (chiar are probleme mari cu rulatul pe pentiumuri). Ca scop general, echipa de la Spectrum Holobyte/Microprose și-a propus ceva destul de simplu, să creeze noul vîrf în domeniul simulatoarelor. Nu am putea spune că duc lipsa de ambiție, dar în același timp nu putem spune că produsul acestei ambiții nu s-a lăsat suficient așteptat (în jur de 5-6 ani dacă totuși va apărea anul acesta).

First contact

Sper că nici un simulatorist care se respectă nu a ratat demo-ul apărut acum cîteva luni. Deși între timp simulatorul a evoluat destul de mult, cîteva concluzii foarte pozitive se puteau trage (eu unul am fost foarte plăcut impresionat, dar nu și surprins de acest lucru). Este important însă de reținut că acel demo limita jucătorul la opțiunea "Instant Action", care reprezintă practic cea mai puțin importantă parte a jocului.

Inovație

Majoritatea fanilor de simulatoare realiste și complexe se dau în vînt după misiuni cooperative și luptă în rețea. Acesta a fost unul din motivele pentru succesul seriei F3, care la un moment dat permitea ca pînă la 6 jucători să lupte într-o campanie dinamică, în orice combinație de F-16 / Mig-29 / F/A-18 (deci și ca inamici). Microprose au învățat lecția, iar Falcon 4.0 este conceput integral ca o experiență multiplayer. În plus, nucleul jocului nu se bazează pe aeronava F-16 și astfel pot fi adăugate noi unități (nu numai avioane!) controlabile de jucător. Momentan a fost confirmat ca sigur add-onul de Mig-29 Fulcrum, și ca probabile F/A-18 și Su-27. Se fac și speculații în legătură cu un A-10, care fusese promis și pentru F3. Fiecare add-on va include și o nouă campanie. Mi se pare totuși puțin probabil ca acest cîmp de bătălie virtual să includă și alt tip de unități controlabile de jucători decît avioane. Motivul ar fi evident excelentul M1Tank Platoon 2, care va fi interconectabil cu recent anunțatul Gunship 3. Deci elicopterele și tancurile vor avea arena lor. Lăsînd la o parte Instant Action-ul care este rezervat pentru single player, mai avem de-a face cu următoarele opțiuni : Dogfight, Tactical Engagement și Campaign, toate trei fiind multiplayer dar nefiind dependente de numărul de jucători prezenți (deci merge și de unul singur).

Dogfight este un angajament simplu în care pînă la 4 formații de maxim 4 avioane (pot fi incluși și piloți "artificiali") se înfruntă fie într-un meci liber (gen deathmatch) fie în etape ce au loc pînă la victoria uneia dintre echipe. După gust, poți seta și schema de colorit a avioanelor fiecărei echipe sau alte opțiuni.

Tactical Engagement reprezintă în mare echivalentul Red Flag-ului din F3, adică un editor de misiuni, care îți permite să creezi un angajament oricît de complex dorești în lumea jocului.

Campaign este partea cea mai importantă a acestui simulator și se pare că surclasează acest modul din alte simulatoare de același tip. Singurele care vor putea pretinde comparația vor fi probabil Su-27 2.0 și Total Air War, dar și acestea mai au destul de mult pînă la completare. Merită notat că la E3 echipa de la Combat Simulations a ales Falcon 4.0 drept "Best Of The Show" iar Su-27 2.0 drept cel mai promițător simulator, cu rezerva că acesta din urmă era însă foarte departe de completare.

FALCON 4.0







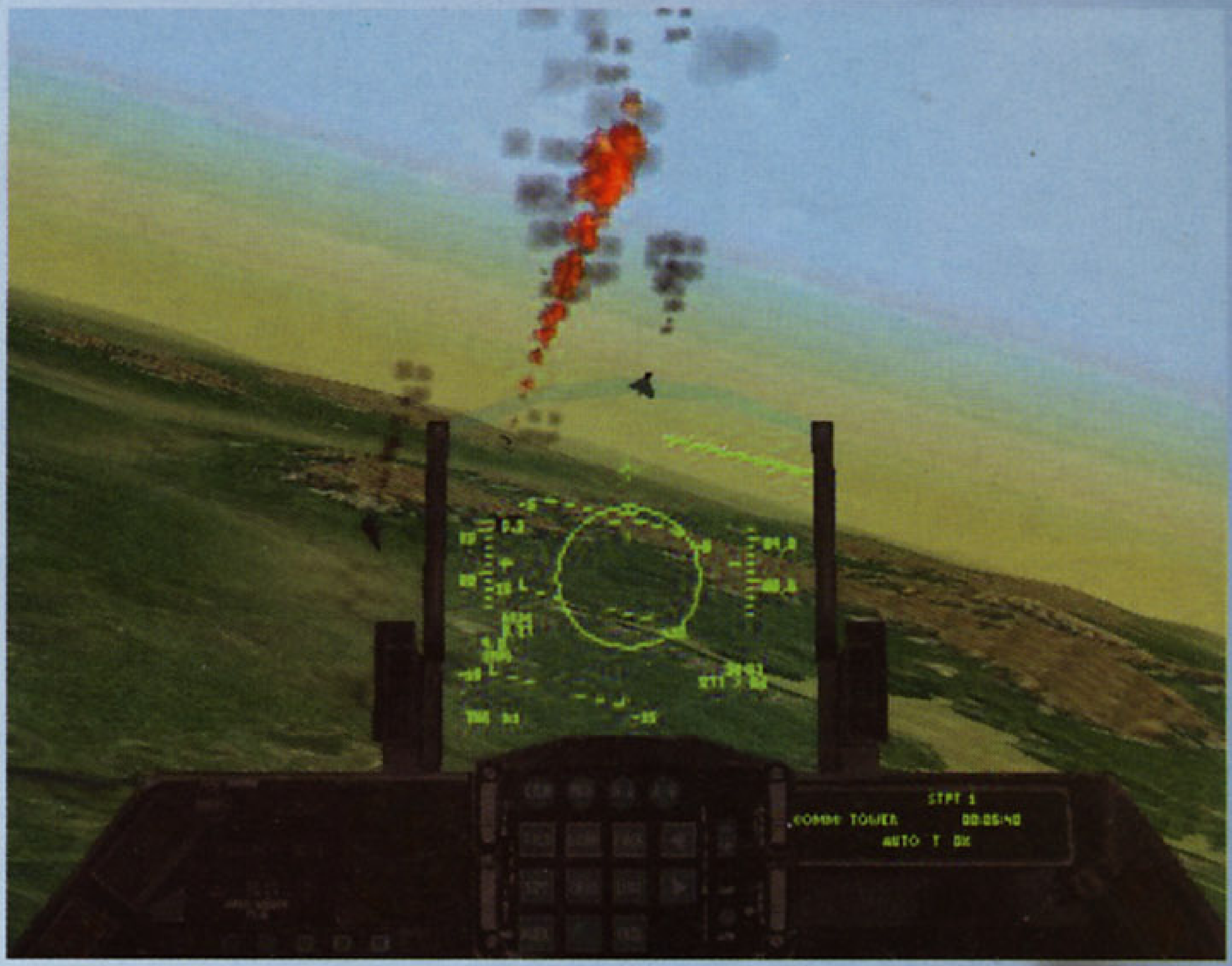


Numărul de jucători care pot participa simultan la misiunile dintr-o campanie este limitat numai de viteza rețelei respective. Ultimele cifre estimative ar fi 720 de jucători, cîte 180 în fiecare echipă.

Campania este complet dinamică (realizatorii o numesc chiar univers virtual pentru că o consideră mult peste ceea ce definește acest termen în mod normal) și se desfășoară în timp real. Atîta timp cît lași calculatorul să ruleze jocul, campania continuă cu viteza setată de tine. În orice moment, poți alege să iei parte la oricare dintre misiunile afectate escadrilei tale de comandantul teatrului de operații, dacă avioanele respective nu și-au atins încă obiectivul (pentru a nu lua tu creditul pentru o misiune efectuată de altcineva) și nu zboară nimeni (uman) în avionul respectiv. Poate părea un pic nerealist să zbori orice misiune ai chef, dar realizatorii au trebuit să ia în calcul și momentele cînd mai mulți jucători efectuează o misiune iar altul așteaptă în timp real venirea orei de decolare, fără a putea sări peste perioade de timp. Datorită construirii jocului pe baza modulului multiplayer, nu există nici o resticție legată de intrarea jucătorilor într-o campanie aflată în curs de desfășurare (dacă nu vrei tu). Spre exemplu dacă în timp ce planifici un raid important te sună un prieten amator și el de așa ceva, nu trebuie decît să vă legați prin modem și apoi el va putea să zboare în formație cu tine sau chiar în cu totul altă parte a teatrului de operații (sau după apariția lui Mig-29 împotriva ta). Dacă mai mulți jucători doresc să ia parte la aceași misiune, pot cere suplimentarea numărului de avioane alocate acesteia, dar asta poate însemna că avioanele respective nu se vor mai afla acolo unde va fi cu adevărat nevoie de ele. Campania din Falcon 4.0 are loc în Coreea și poate porni în trei moduri : situație neutră la linia de separație dintre Nord și Sud; situație avantajată cînd Sudul este pe punctul să învingă Nordul dar China intră în război; situație dezavantajată cînd Sudul a fost împins mult în spate și sosesc întăririle americane.

O foarte parte din realismul simulatorului o constituie numărul foarte mare (zeci de mii) de unități care iau parte la război. Indiferent (relativ vorbind) dacă tu ești sau nu acolo unde trebuie să te afli, vei găsi un război în zonă. Cum totul este însă rulat în timp real, trebuie să mai rămînă suficientă putere de calcul și pentru simulatorul efectiv. Din această cauză se folosește un sistem de unități "agregate". Spre exemplu, soldații și unitățile armatei sunt reprezentate la nivel de batalion, avioanele la nivel de zboruri, șamd, cîtă vreme nici un jucător nu se află acolo să le vadă. Ele vor primi ordine, purta bătălii și se vor deplasa ca un întreg. În cazul în care se apropie un jucător, unitățile agregate vor fi "despachetate" și se vor comporta normal. La reîmpachetare, se vor salva toate informațiile legate de situația efectivă a fiecărei unități (stricăciunile în urma luptei).

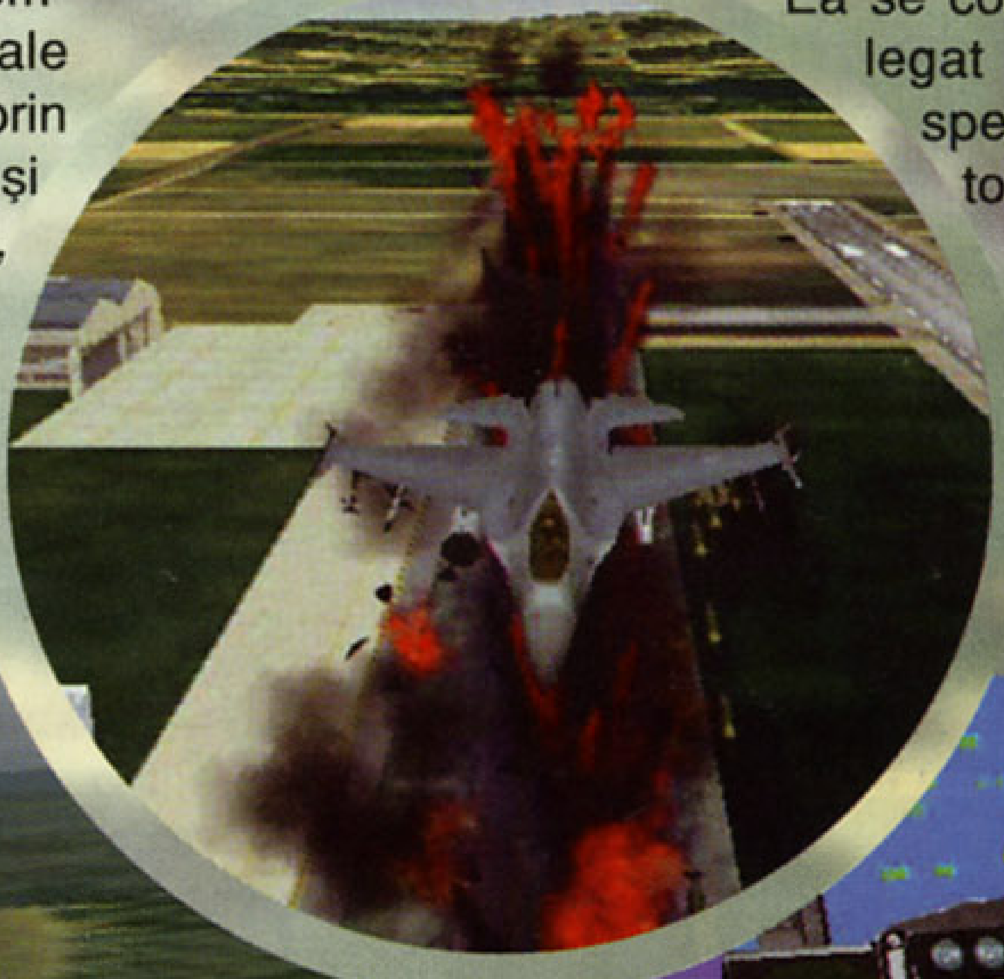
Atunci cînd nu zbori într-o misiune, poți să vizualizezi situația cîmpului de luptă, cu informații complete despre aliați și parțiale (obținute pe căi normale și nu prin trișat) despre inamic. Ți se indică și punctele fierbinți ale războiului, zonele unde se concentrează inamicul sau unde aliații tăi atacă. Realismu extrem și numărul mare de unități ar



trebui să însemne că jucătorul nu are practic mare influență asupra cursului războiului. Cum însă Falcon 4.0 rămîne totuși un joc pe calculator, s-a făcut aici un compromis : fiecare acțiune reușită a ta va genera din partea aliaților o comportare un pic mai bună. Spre exemplu, dacă ataci cu succes o coloană de tancuri, soldații care se vor lupta cu ea la sol vor avea și ei mai mult succes (lasînd la o parte faptul că vor fi mai puține tancuri cu care să se lupte).

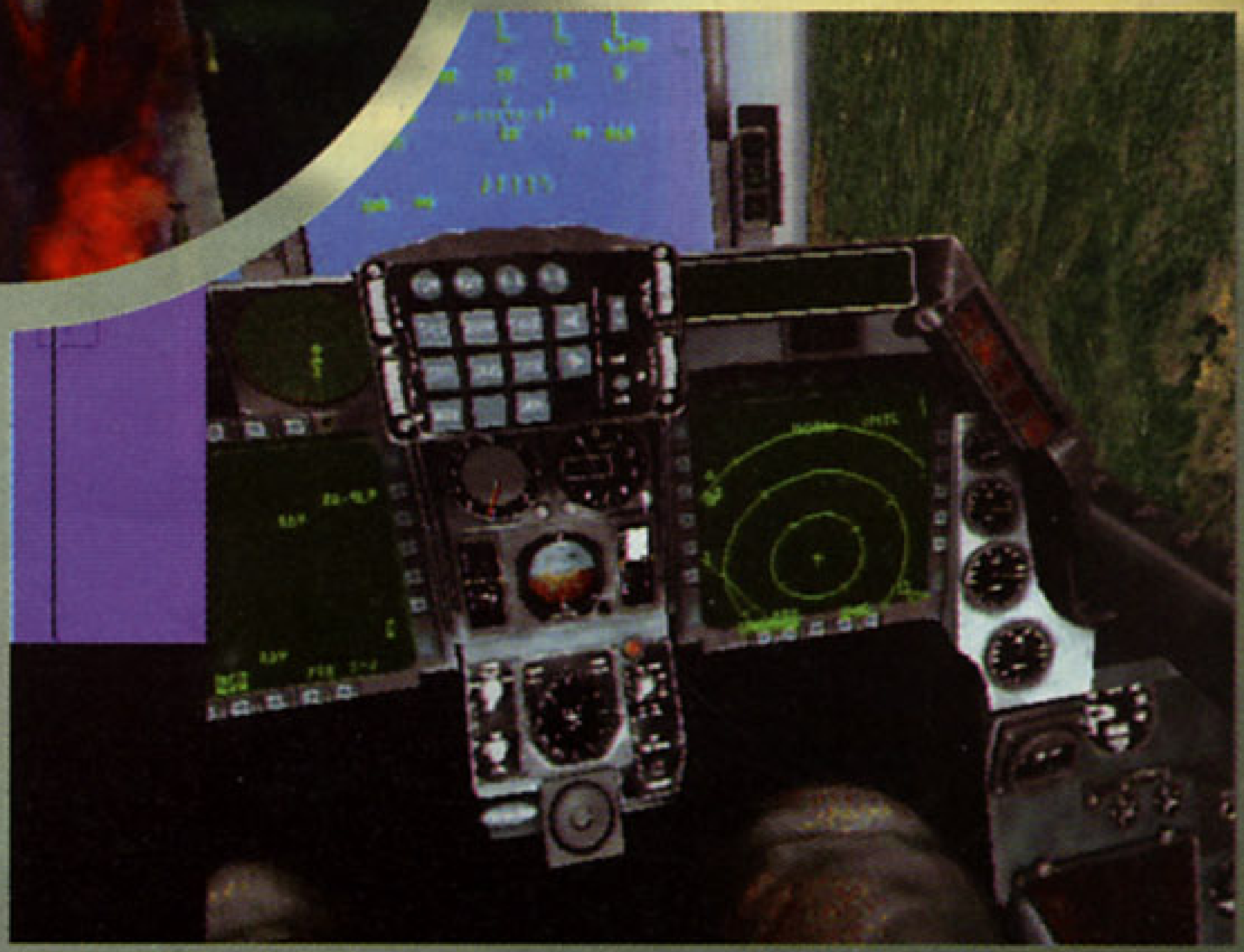
Simulator

Un aspect foarte important al jocului este evident simulatorul efectiv, și aici Falcon 4.0 strălucește iarăși (dar unde nu o face). Puteți vedea din demo calitatea flight modelului sau a reprezentării sistemelor de bord. Din considerente de accesibilitate au fost implementate și opțiuni avansat/începător dar aici chiar au existat probleme pentru că echipa de design crease inițial un mod radar "easy" care era foarte complicat. Fanii Falcon 3.0 rețineți că față de acesta, F4 nu mai simulează un F-16 Bloc 15 A ci mult mai noul Bloc 52. Diferențele sunt multe, începînd cu detalii de finețe în domeniul manevrabilității și terminînd cu avionica de bord și capabilitățile "Wild Weasel" (misiuni contra SAM-urilor) ale avionului. Oricum trebuie să ne aducem aminte că F3 crease o imagine simplificată dar foarte reprezentativă și realistă a sistemelor de bord de pe avion. Pentru a satisface cît mai multe gusturi au fost implementate atît vederile cardinale (cu carlingă interactivă prin intermediul mouse-ului) cît și trei tipuri de "padlock view" : unul asemănător cu cel din Falcon 3, altul de tipul Back To Baghdad și unul după tipul USNF/CYAC. Alegerea este a dvs. Concluzia vine inevitabil dar cu părere de rău la finalul spațiului alocat articolului. Ea se concretizează în entuziasmul meu legat de acest simulator și în speranțele că acesta va apărea totuși în 98.



Multumiri speciale îi sunt adresate lui Crash de la VFS-209 "Deltahawks" (http://www.deltahawks.org) pentru o mare parte a imaginilor din acest articol."





Unreal









După 5 ani de așteptare fanii Unreal-ului au fost răsplătiți de terminarea cu succes a acestui joc. Oare cît timp vor mai trebui să aștepte prietenii lui Alex Bartic pînă cînd el va începe să se comporte ca un om?

Wolfenstein, Doom, Heretic, Quake, Duke3D, Hexen, Hexen2, JediKnight, Quake2, Unreal și în curînd Quake Arena, Sin, Daikatana, Half-Life, Duke Nukem Forever, Requiem și lista poate continua la nesfîrșit. Evident, multe dintre aceste jocuri nu se apropie de realitatea noastră și nici nu reușesc să impună una a lor individuală, cît de cît credibilă, care să le deosebească de celelalte. Printre puținele care strălucesc în acest domeniu se numără Jedi Knight, care are în spate o adevarată galaxie Star Wars, cu o tradiție de două decenii și Unreal ...

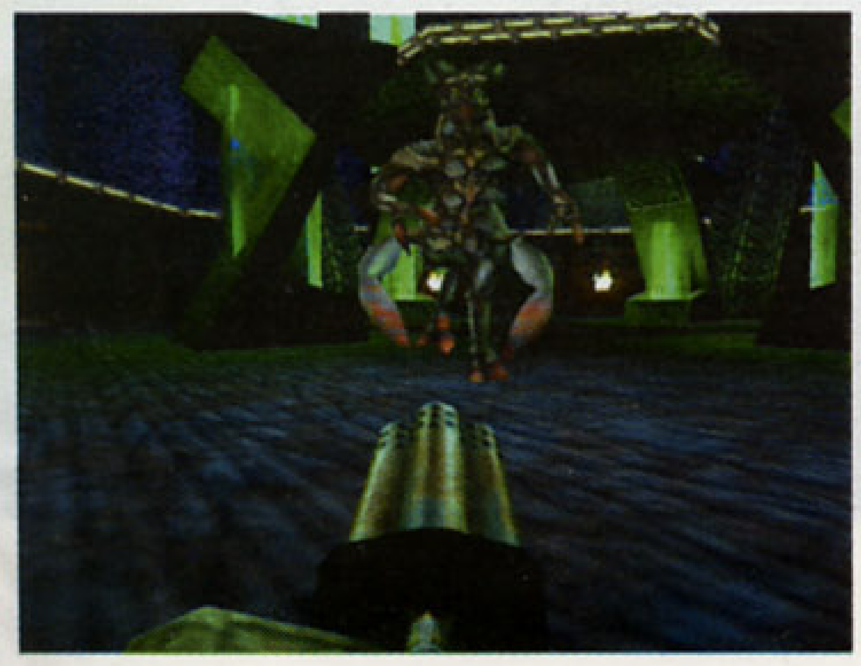
Universul Unreal este cel al unei lumi fantastice, stăpînită de către Nali - ființe pașnice, nonviolente, înclinate către magie și artă, dar a căror planetă deține un mineral rar - Tarydium, o sursă de energie atît de puternică încît este capabil să deregleze sistemele de navigație ale navelor interstelare. Peste această lume pașnică au venit Skaarj, o rasă extraterestră extrem de violentă, capabilă de orice crimă pentru a pune mîna pe Tarydium-ul necesar propulsării imensei lor nave-colonie. La aceștia se adaugă oamenii, prăbușiți cu două nave: Vortex Rikers, cumplita pușcărie spațială cu care ai ajuns pe planetă și ISV Kran, un cargo mult mai bine dotat cu arme și echipament, naufragiat pe aceste meleaguri cu aproape șase luni în urmă.

Trezirea (și începutul jocului) are loc într-o celulă din Vortex Rikers, lipsită de cîmpul de forță obișnuit, în flash-urile amețitoare ale luminilor roșii de avarie. Culoarele te conduc către ușa blindată din spatele căreia se aud urlete și care atunci cînd se deschide te pune față în față cu primul Skaarj, care din fericire fuge, lăsînd în urma lui bucăți de cadavre și un Dispersion Pistol, arma de bază a gărzilor pușcăriei spațiale dar aproape ineficientă împotriva sa. Vortex Rikers este prăbușită pe o faleză, deasupra unui mic lac în care curge o cascadă, la intrarea uneia dintre minele de tarydium cu care Skaarj-ii au împînzit planeta. Aventura te poartă în continuare într-un templu Nali, printre ruinele unor străvechi castele, pe culoarele acum părăsite ale ISV Kran, într-o stație de reciclare a Skaarj, în Sunspire - trecerea către orașele zburătoare, și în final în interiorul imensei nave-colonie extraterestră, unde ai ocazia să-i răzbuni toți oamenii uciși pe această planetă. De-a lungul primei părți a drumului tău se află jurnalele celor căzuți în lupta pentru supraviețuire, din care poți afla în mare cam ce s-a întîmplat cu planeta, cu Vortex Rikers, ISV Krane și cu cei cîțiva oameni care au supraviețuit prăbușirilor dar nu au rezistat furiei Skaarj-ilor.

Obiectele acestea sunt diversificate, pornind de la Universal Translator, cu care citești inscripții și jurnale, și fără de care nu poți termina Unreal-ul, trecînd prin muniția indispensabilă armelor, armuri, scuturi de forță și terminînd cu lanterna, Scuba Gear-ul și Jump Boots, cizmele cu ajutorul cărora sari mult mai sus decît în mod normal. Un alt obiect foarte interesant este Voice Box, mașinărie ca un fel de casetofon și care produce sunete atrăgînd gărzile în direcția respectivă. Mai există și cunoscutele sănătăți, sub formă de med-pack-uri, bandaje sau Nali Healing Fruit, care la nevoie poate crește și dintr-o sămînță aruncată de către tine pe jos.

Lumea Unreal-ului nu este una pustie, lipsită de orice formă de viață. Pe deasupra, sub stratul de nori bătuți de vînt zboară păsări, iarba este păscută de un fel de vaci autohtone, pe două picioare iar în case locuiesc (sau locuiau) Nali, foștii stăpîni ai acestei lumi atît de mirifice cîndva. Apa este populată atît de pești minusculi absolut inofensivi cît și cu "frățiorii" lor mai mari, capabili să omoare din câteva lovituri. Skaarj-ii și-au adus și ei contribuția principală la popularea acestei lumi cu monștrii. Skaarj poate fi considerată denumirea tuturor celor care fac parte din această rasă, cam cinci tipuri de monștrii, asemănători ca aspect și diferiți ca reacți și putere. Pe lîngă ei mai există Slith, o ființă amfibie, dotată cu gheare, care scuipă acid la distanță. Mercenary este un monstru care deține un scut energetic total sau unul rotund cu care își protejează anumite părți ale corpului (dar nu pe toate). Este înarmat cu o mitralieră sau un 8-ball. Krall este o ființă stupidă în comparație cu alți adversari, înarmată cu un fel de toiag cu care lansează proiectile energetice. Brute pare a fi o ființă modificată genetic de către Skaarj, dotată cu două lansatoare de rachete pe labe, periculoasă de aproape, dar foarte înceată. Titan-ul este una dintre ființele planetei, o imensitate de 15 tone, care smulge pietre din pămînt și aruncă cu ele după tine. Deasemena, mai are obiceiul de a te lua la pumni (sau pumn, că unul este adesea îndeajuns). Manta este o pasăre-reptilă care atacă la vedere, foarte ușor de omorît dar destul de iritantă. Nali nu sunt monștrii. De fapt ei sunt singurii aliați pe care îi ai, și te consideră salvatorul lor, deși tu nu ai nici o treabă cu salvarea lor, tot ce dorești este să te afli cît mai departe de această

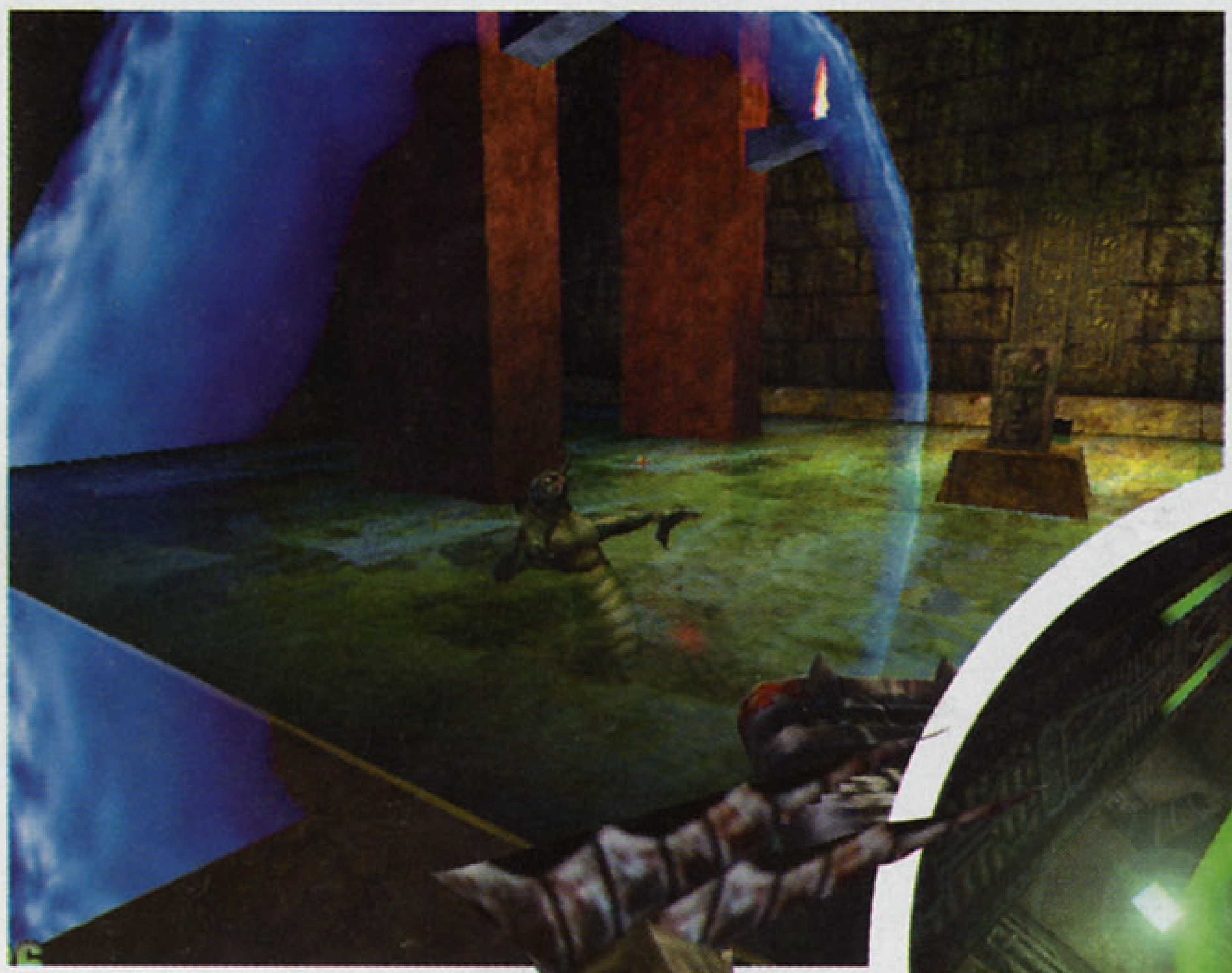






















planetă transformată din paradis în iad. Locuitorii te ajută deschizînd diversele secrete din nivele și prin mimică și gesturi te pot avertiza foarte bine de prezența vreunui adversar pe lîngă ei. Toți monștrii din joc vin în diverse variante și dimensiuni, avînd uneori și alte arme. Cel mai bun este exemplul Sakkarj-ilor care ca rasă principală sunt apărați uneori de scuturi de forță și poartă deseori admuri și Kevlar Suit. Totuși, depinde foarte mult în ce parte a corpului unui adversar tragi. Astfel poți să-i zbori capul, omorîndu-l, sau doar un picior, lăsîndu-l să se tîrască după tine. Adesea, este mult mai recomandabil să fugi decît să te bați cu toată lumea pe drum, consumînd muniția atît de prețioasă și adeseori rară.

Pe single-player jocul este de-a dreptul splendid, jurnalele îmbinîndu-se într-o poveste interesantă chiar dacă nu tocmai inedită. Atmosfera este de-a dreptul copleșitoare, sunetele și grafica contribuind din plin la autenticitatea acestei lumi imaginare. Jocul este împărțit în nivele, dar acest cuvînt își pierde sensul clasic datorită continuității dintre ele. Temele acestor "nivele" sunt extrem de diferite, și dacă nu ar fi aceleași arme și monștrii (uneori), poți avea senzația că joci alt joc. Cele mai interesante, ca realizare și grafică sunt cele în stil medieval și nava extraterestră, cu lifturile ei antigravitaționale și efecte extraordinare. Timpul necesar terminării jocului este probabil de cca. 15 ore dacă ști cam tot ce trebuie să faci, dar chiar și fără să cunoști nivelele te poți descurca, nefiind extrem de complicat din punct de vedere intelectual. Există mai multe dificultăți, dar deja pe medium jocul devine îndeajuns de dificil, mai ales în lipsa unui computer de clasă, dotat cu un 3DFx.

La capitolul multi-player cei de la Epic au cam dat-o în bară. Anunțat inițial ca un Quake Killer și probabil scos ca un Quake II Killer (pe Internet se joacă acum foarte mult Q2), Unreal nu se ridică pînă la înălțimea nici unuia, în principal datorită diverselor bug-uri la partea de TCP/IP, nefixate încă în nici unul din cele trei sau patru patch-uri apărute. Suportul pentru rețea normală se mișcă acceptabil, dar tot nu este la fel de bine conceput și programat ca cel integrat în Quake2 de către ID Software, adevărați experți în domeniu. Jocul are cîteva opțiuni, printre care modul cooperativ, foarte interesant datorită inteligenței monștrilor. Mai există clasicul death-match, cunoscut tuturor încă de la Doom și dark-match, o variantă pe întuneric, cu lanterna, care poate deveni extrem de interesantă și de dificilă. King-of-the-hill este un death-match la care omorîrea celui care poartă această denumire duce la preluarea ei și adaugă șapte fraguri la scor. Nu este integrat în joc un modul de capture-the-flag și nici nu a apărut așa ceva pînă acum, deși există posibilitatea jocului în echipe. Skin-urile personajelor sunt și ele la rîndul lor setabile, la fel sexul și evident numele. Nivelele de multi-player sunt în general de dimensiuni medii, nu foarte complicate și absolut neîncăpătoare pentru mai mult de cinci oameni (sau bot-i).

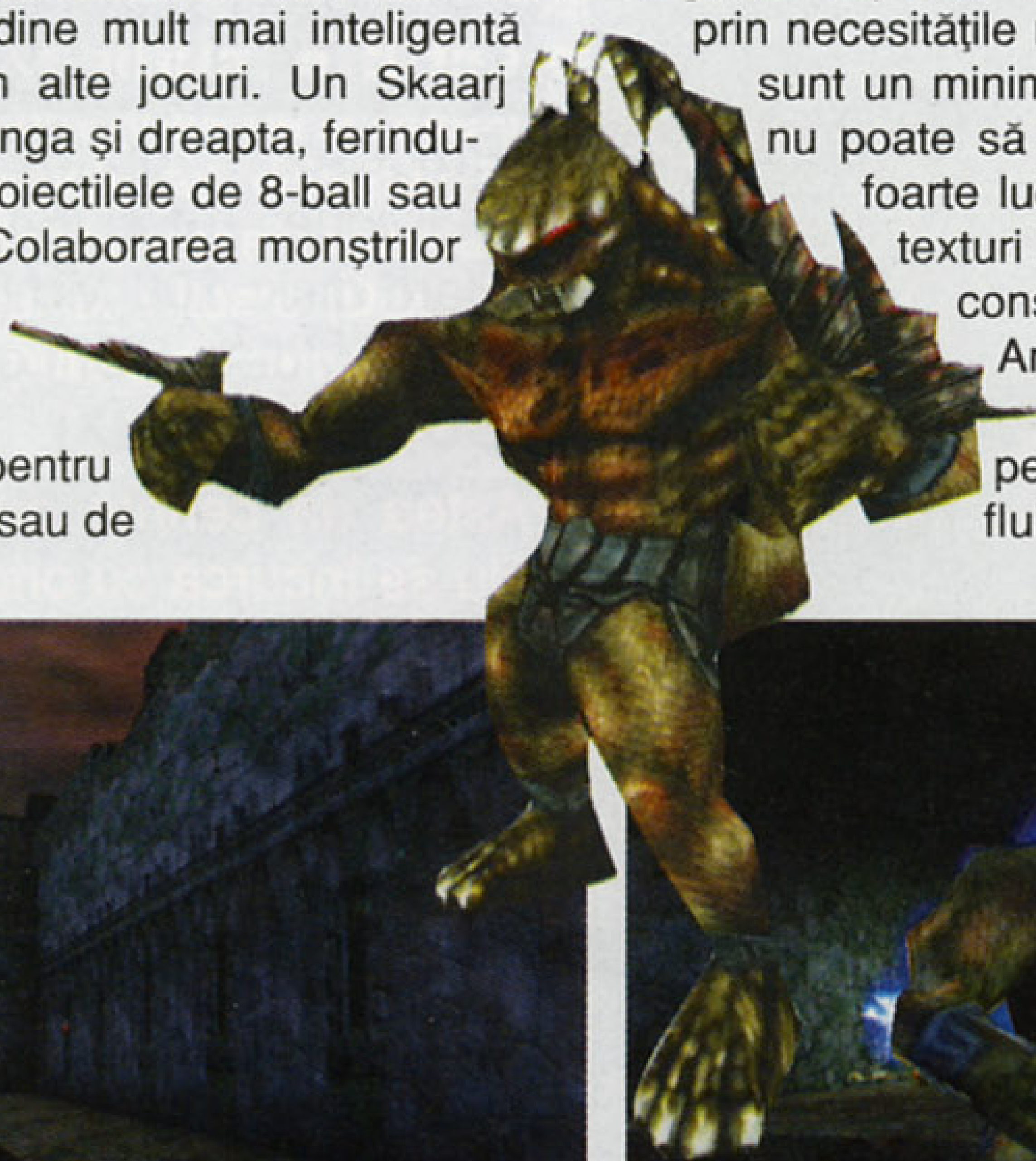
Pentru prima dată într-un 3D shooter bot-ii au fost integrați în el, folosind AI-ul jocului (este adevărat că au și ce AI să folosească, cel puțin în comparație cu Quake2). Comportamentul lor este foarte apropiat de cel al unui jucător normal. Au trei nivele de inteligență, și posibilitatea de a progresa, adaptîndu-se jocului. Pe dificultate maximă doi boți nu sunt de neînfrînt, scoruri de genul 13-bot, 10-eu, 8-bot fiind destul de normale, în ciuda lipsei Voodoo-ului care ar fi adăugat ceva viteză și ar mări posibilitatea țintirii cu precizie. Boții pot fi activați și în multi-player, descurcîndu-se destul de bine în orice condiții. Bug-urile lor sunt destul de puține, în pricipal legate de lifturi (pe care le folosesc foarte bine, cu excepția rarelor momente în care rămîn într-un fel de așteptare lîngă ele) și de nefericita posibilitate de a vedea perfect pe întuneric (care transformă orice dark-match cu boții într-o înfrîngere zdrobitoare). O posi-





bilitate foarte interesantă este simularea morții, existînd o tastă specială pentru așa ceva, și chiar dacă un bot nu se lasă păcălit, cel puțin un jucător uman nu prea are posibilitatea de a-și da seama fără probleme.

AI-ul este cu adevărat o evoluție față de alte jocuri asemănătoare, chiar dacă reclama inițială făcută Unreal-ului nu prea seamănă cu realitatea. Față de Quake2, la Unreal numărul de monștrii este mult mai mic. În schimb aceștia sunt de departe mult mai dificil de omorît, în lipsa unei arme bune o luptă cu un Skaarj poate dura și cinci minute. Monștrii au posibilitatea de a se plimba prin nivel și intervin cînd aud sunete de origine străină. Mișcarea se bazează pe noduri de drum (deja clasic la mulți boți) și pe Unreal Script, un limbaj care permite implementarea numitor acțiuni (cum ar fi patrularea), și care este folosit și la realizarea altor elemente din joc. AI-ul poate comanda o retragere din luptă, urmată de o repliere în altă poziție, poate comanda ambuscade, și în general are o atitudine mult mai inteligentă decît cele prezente în alte jocuri. Un Skaarj poate face salturi în stînga și dreapta, ferindu-se foarte eficient de proiectilele de 8-ball sau de Dispersion Pistol. Colaborarea monștrilor în echipe este mai puțin evidentă decît mă așteptam, și nici vorbă de omorît șeful pentru derutat supraviețuitorii sau de bot-i care să lupte împreună coerent. În schimb un monstru sau un bot poate acționa de o asemenea manieră încît să ajungă în spatele tău, scurtînd pe cine știe unde și să te omoare sau cel puțin să te scuture serios. Grafica și în general tot ce ține de partea vizuală este extraordinară, fără nici o exagerare. Efectele sunt cam tot ce se poate cere de la un 3D Shooter, are lumini colorate, trăznete, halouri la anumite surse de lumină, podele cu oglindire, obiecte semitransparente, ceață, aburi, și cel mai interesant, texturi animate aplicabile pe orice obiect. Acestea sunt folosite pentru a reprezenta apa, lava și bălțile de sînge, folosind ca model de mișcare a curenților fractalii. Engine-ul permite modificarea obiectelor în mijlocul acțiunii (ca de exemplu topirea unei podele), aplicarea mai multor texturi cu propietăți diferite pe același obiect și în general este foarte dinamic. Spre deosebire de cel din Quake2, Unreal Engine nu are nici cea mai mică problemă cu spațiile deschise sau foarte largi, dar aspectul extraordinar al jocului este plătit prin necesitățile mult mai ridicate. 32 MB RAM sunt un minim, iar o placă grafică cu 2 MB nu poate să lipsească. Designul nivelelor, foarte lucrate și în detaliu, cu sute de texturi și obiecte, contribuie și el la consumarea masivă a resurselor. Animația monștrilor este bazată pe manipularea scheletului, permițînd o mișcare mult mai fluidă decît la Quake2, iar







Armele jocului sunt clasice, cel puțin ca efect, neexistând ceva cu adevărat inovator la acest capitol. Fiecare armă are două moduri de foc, iar rezultatul este destul de diferit. Dispersion Pistol este prima armă, are o sursa de energie infinită, dar care poate ajunge la zero, încărcându-se după un timp. Apăsarea Fire2 duce la încărcarea armei și eliberarea unui raze cu până la 500% mai puternice decât în mod normal. AutoMag este practic un pistol automat, cu gloanțe normale, în încărcătoare de câte 20, a căror schimbare durează un timp. Fire2 pune arma paralel cu solul și duce la un consum sporit de muniție, cu o precizie mult mai mică.

Stinger poate fi comparat cu Hyper blasterul din Quake2, doar ca efectul este mult mai slab. Cu Fire2 trage cu cincișase proiectile simultan, dar mult mai rar și mai imprecis.

ASMD este a doua armă energetică a jocului, dar are muniție finită. Seamană cu Railgun-ul din Quake2, dar face pagube mai mici, iar raza se mișcă un pic mai încet. Apăsarea Fire2 produce descărcare care are blast la impact. 8-Ball Launcher este un lansator de rachete cu șase țevi, care pot fi încărcate și lansate simultan. În modul 2 arma se transformă în lansator de grenade, având un timp până la explozie destul de scăzut. Flak Cannon este o armă comparabilă cu o pușcă cu țeava tăiată, având efect doar de la doi pași distanță, datorită împrăștierii masive a resturilor metalice care îi slujesc ca muniție. În modul 2 trage cu un proiectil (la mai mare distanța) care din explodează tot resturi metalice, dar seamănă mai mult cu o grenadă.

RazorJack este o armă Skaarj care lansează discuri minuscule. În modul 2 acestea ricoșează de câteva ori înainte de a dispare.

GESBioRifle folosește resturi de tarydium pentru a lansa un fel de bule autoadezive care aderă la pereți și explodează în contact cu carnea sau după un timp. Fire 2 duce la lansarea unei mase mai mari (până la 500%).

Assault Rifle este o armă de vânătoare convertită într-una de luptă. Un fel de pușca, foarte puternică, cu o rată de foc scăzută, dar care este dotată cu lunetă (pe post de Fire2).

MiniGun este un AutoMag cu capacitate mai mare la muniție și cu o rata de foc imensă în comparație cu acesta. Fire2 duce la un consum dement de gloanțe, dar și la o precizie redusă.

În general cele două arme energetice nu afectează decât dușmanul, spre deosebire de cele cu muniție explozivă, sau RazorJack-ul, care pot să te omoare la fel de bine și pe tine dacă tragi de aproape. Energia lor poate fi sporită foarte mult prin utilizarea Energy Amplifier-ului, un obiect foarte folositor când este vorba de lichidat monștrii de dimensiuni mari (chiar foarte mari).







numărul de poligoane este mult mai redus decît la acesta. Aspectul mult mai bun al monştrilor din Unreal se datorează efectuării mai multor treceri la renderizare, texturilor mai detaliate, la o rezoluţie superioară şi tehnologilor de umbrire. În lipsa 3DFx-ului jocul foloseşte instrucţiunile MMX, iar ca diferenţe de aspect acestea sunt observabile, dar mult mai puţine decît la Quake 2 (eternul exemplu). Principalele deosebiri sunt la texturi, care arată mai prost şi la luminile colorate care sunt pixelate, dar în rest, dacă se face abstracţie de diferenţa de rezoluţie, este cam acelaşi lucru. Muzica jocului este o combinaţie de stiluri, între care şi tehno, şi se potriveşte foarte bine cu acţiunea şi atmosfera. Este dinamică, în momentul anumitor lupte foarte intense se trece la o melodie mai alertă, dar are bug-uri, în sensul că încetează la mult timp după terminarea confruntării. Lumea înconjurătoare în Unreal este rareori tăcută, fiind prezente de la sunete ca de greieri pînă la şuieratul vîntului şi strigătele păsărilor. Monştrii şi Nali scot anumite strigăte uşor de recunoscut, iar pînă aici nu este nici cea mai mică problemă. Armele însă au nişte sunete de-a dreptul jalnice, de puşcă cu dopuri, necontribuind cu aproape nimic la senzaţia (subconştientă) de protecţie pe care un astfel de obiect trebuie să o dea jucătorului. Unreal are suport integrat pentru Aureal A3D, un chipset care permite redarea spaţială a sunetelor, cu ajutorul a patru boxe. Există un patch care fixează un bug la acest sistem, dar principala problemă o constituie consumul foarte mare de resurse necesar redării sunetelor în acest mod. Configurarea jocului este uşoară şi se poate face pînă la cele mai mici detalii. Astfel, este prezent meniul intern Options din care se pot altera setările de interes general, şi care nu afectează decît în mică măsură performanţele jocului. Împreună cu Unreal mai vine şi Unreal World Builder beta, editorul cu care a fost realizat jocul (nivele, monştrii, obiecte, etc). UWB are încă destule bug-uri, a fost scris în Visual Basic şi consumă o cantitate astronomică de memorie (cca. 100 MB), dar cei de la Epic au promis că varianta finală va fi scrisă în C++ şi va apare separat, cu manuale şi tutoriale pentru înţelesul tuturor. Chiar şi aşa, beta-ul poate fi folosit chiar foarte bine pentru realizarea de nivele şi obiecte, cît şi pentru modificarea anumitor scripturi. Unreal este cu adevărat un joc excelent. Deşi mulţi consideră că nu a meritat atîta aşteptare, Unreal aduce totuşi o mulţime de elemente noi în clasa 3D shooter-elor, şi reprezintă (deocamdată) vîrful tehnologiei în acest domeniu, lucru recunoscut de curînd chiar şi de John Carmack - ID Software. Engine-ul Unreal-ului a fost deja vîndut pentru realizarea unor jocuri ca Star Trek - Klingon Honor Guard şi Duke Nukem Forever, şi probabil în viitorul apropiat vor mai fi şi altele. În ciuda pretenţiei lor de a scoate un joc perfect, lipsit de bug-uri, cei de la Epic nu au reuşit să corecteze TCP/IP-ul înainte de lansare şi au făcut greşeala de a integra suport nativ doar pentru plăcile scoase de 3DFx şi PowerVR în loc de OpenGL. Aceste greşeli pot fi corijate, sau cel puţin aşa susţine Tim Sweeney, programator principal, care a anunţat de curînd patch-ul cu suport de OpenGL şi Direct3D. Deşi le-a luat patru ani, Epic a reuşit să depăşească stadiul de firmă producătoare de Pinball-uri şi arcade terminînd primul său mare proiect, Unreal-ul fiind totuşi o realizare de excepţie care şi-a meritat aşteptarea.





Cerinţe minime/optime

Procesor: P166 (P200 MMX)
Memorie: 16Mb (64 Mb)
Hard disk: 100 Mb (450 Mb)
Placă video: PCI Local Bus (3DFx)
CD-Rom: 4X (8X)

Astea da cerinţe de sistem serioase. Nu se încurcă cu orice calculator

Scor

93

Cel mai bun engine, cea mai bună poveste, cele mai naşpa arme.

A doua opinie

Îmi place să cred că jocurile care se vînd au o catalogare cît mai aproape de ceea ce reprezintă. Unreal, astfel, are denumirea generică de shoot'em up, ceea ce s-ar traduce prin ceva gen împuşcă-i. Ei bine, la un astfel de joc ar fi trebuit să primeze partea de "shoot" celelalte fiind, evident mult mai puţin importante în acest context. Unreal însă, are un singur şi foarte mare defect: lupta. Tradusă în termeni mai micuţi aceasta se împarte în: armele ca aspect exterior, aspect al proiectilului şi impact asupra persoanei împuşcate, un engine care să favorizeze o luptă rapidă şi dinamică şi, nu în ultimul rînd arme foarte variate care să îţi permită să le substitui, în sensul în care nu mereu cea mai puternică armă te ajută să cîştigi, talentul în folosirea lor fiind cel care ar fi trebuit să primeze. Unreal dezamăgeşte la absolut toate aceste aspecte. Armele au un aspect de-a dreptul patetic, dorinţa de a crea ceva futuristic dînd greş cum nu se poate mai rău, proiectilele de multe ori sunt spumă albastră sau cercuri bleu, care în nici într-un caz nu-ţi permit să simţi că loveşti pe cineva, cel mult că-i faci o baie puţin mai periculoasă. Impactul, desigur nu se vede, încercaţi să aruncaţi cu spumă albastră în jur şi o să vedeţi că nu sunt chiar cele mai spectaculoase efecte.



Un aspect foarte important al Unreal-ului este engine-ul, elementul la care se lucrează de atîta timp şi care a întîrziat apariţia jocului. Acesta este foarte bine realizat, fiind indiscutabil cel mai competitiv engine existent la actuală dar, nu asta ai în primul rînd nevoie pentru a te lupta. După părerea mea, acestui engine i s-ar fi potrivit de minune un adventure 3D gen ultimul Indiana Jones şi nici de cum un 3D Shooter. În plus, acest engine are ca rezultat limitarea numărului de oameni ce pot juca acest joc, cerinţele hardware fiind deosebit de mari. În opinia mea, ca idee şi originalitate Unreal se încadrează în tiparele clasice ale unui shoot'em up, neaducînd nimic nou sau original ca concepţie. Mergi tot pe jos, tragi tot în ce vezi şi ce mişcă, scopul: eliminarea personajelor violente într-o lume violentă. În concluzie, aprecierea mea este că Unreal nu ar trebui să depăşească ca rating obiectiv un scor de 75, un engine bun nefiind suficient să justifice un scor mai mare de atît. Practic nu există nimic aici ce nu aţi întîlnit în alte jocuri ca Hexen 2 sau Quake 2, Unreal fiind pe ansamblu un joc care nu justifică timpul, banii şi răbdarea care s-au investit în el.





Camil Perian

Uni se mai îndoiesc de faptul că Unreal reprezintă într-adevăr urmatoarea generaţie de motoare 3D. Răspunsul pe care îl dau eu acestora este următorul: Unreal reprezintă ceea ce ar fi trebuit să fie motorul grafic al lui Quake 2 acum mai bine de 6 luni. Puterea de calcul exista si atunci (3dfx-urile au aprut acum 1 an) iar Quake-ul etse oricum scalabil putîndu-se adapta pe diverse calculatoare încît să funcţioneze bine.De altfel motorul grafic de la Unreal este aşa de avansat încît multe din calculatoarele actuale au dificultăţi în al rula (toate efectele speciale prezente în joc duc la supraîncălzirea unor plăci grafice) acesta fiind mai mult adecvat jocurilor viitoare (Duke Nukem 4Ever, Klingon Honor Guard) cînd va exista mai multă putere de calcul.



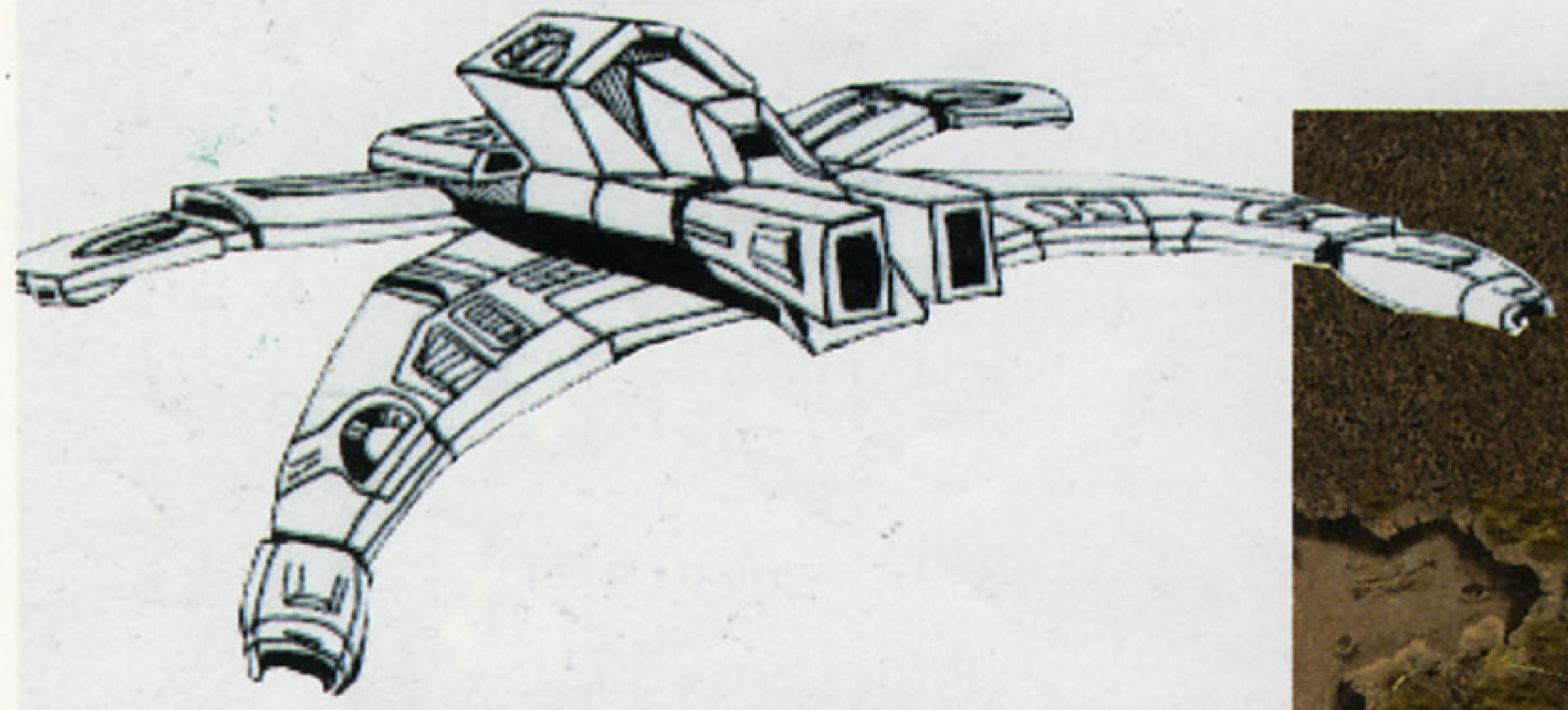




După părerea mea jocul propriu-zis nu se ridică la nivelul motorului grafic, iar următoarele implementări vor avea şi ele probleme din acest punct de vedere. Un joc de tip shoot-em-up are nevoie mai ales de viteză, iar Unreal-ul lasă mai mult impresia că este mai mult adecvat unui RPG datorită atmosferei create. Acesta este într-adevăr călcîiul lui Achile la Unreal, şi numai viitorul, va arăta dacă am avut sau nu dreptate.

Cristi Radu

CYBERSTORM 2
CORPORATE WARS





Jurnal. Data stelară 22 fără un sfert. Fiu al lui Cybrid, Dan Marina, înregistrez... Moartea fraţilor mei mă obsedează în continuare. Încorporarea trupurilor în astrele cereşti este tot ce mai rămîne de făcut. Mie însă cu siguranţă îmi mai trebuie ceva minte...



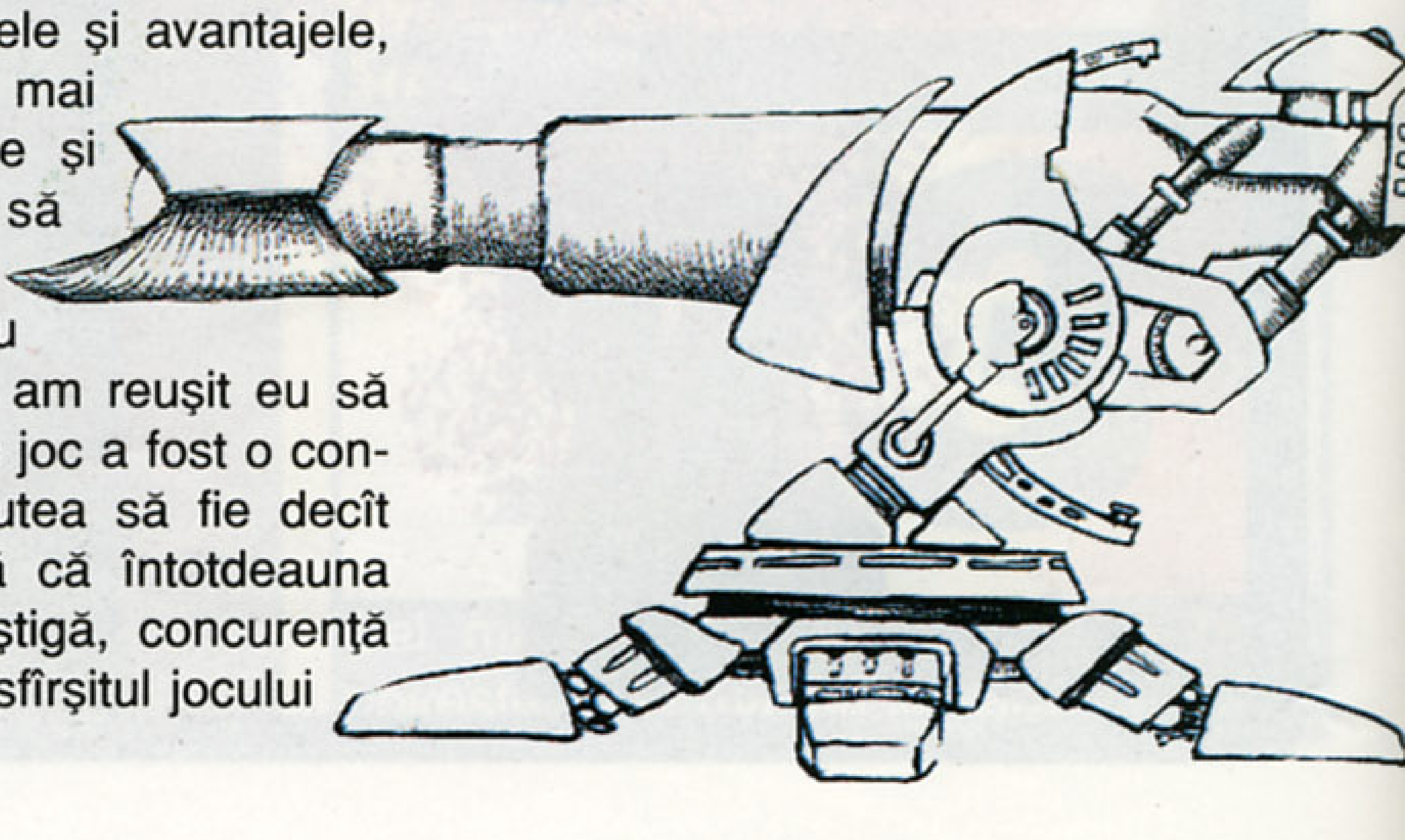


Au trecut cîteva decenii de la înfrîngerea rasei extraterestre Cybrid, cruzii tehno-demoni care odată păreau destinaţi să extermine rasa umană. Dar încet, dureros şi cu pierderi înfiorătoare, forţele Omului au prevalat, adevăratul destin fiind cel al victoriei binelui asupra răului. Dar, cumva, bacteria succesului - mîndrie, putere şi lăcomie - multiplicată în minţile celor care se aliaseră în faţa primejdiei a creat o entitate care s-a dovedit încă mai puternică decît înainte.

Rezultatul a fost o nouă separare a oamenilor în opt Corporaţii care acum formează baza economică al întregului sistem solar Typhoeus. Înarmaţi cu tehnologie mult mai avansată decît în zilele în care luptau contra extratereştrilor, Corporaţiile luptă între ele pentru a obţine drepturi asupra teritoriilor şi resurselor şi în cele din urmă asupra dreptului de a folosi poarta ce îngăduie accesul în cealaltă parte a galaxiei. Fiecare corporaţie are avantaje şi dezavantaje proprii - informaţii mai bune, apărare mai slabă, mai multe bogăţii - dar nimic nu mai poate scăpa faptului că ceea ce se întîmplă acum este o dispută personală : oamenii sau întors împotriva lor înşişi încă o dată. Aceasta este povestea originală, aşa cum se găseşte ea şi



este prezentată în cărticica jocului. În ceea ce priveşte însă realitatea, deşi m-am jucat cîteva zeci de ore CyberStorm (2), vă asigur că nu am văzut nici o bacterie, iar Corporaţiile erau atît de prietenoase încît împărţeau în mod egal ecranul care îţi permitea să alegi una dintre ele. Cît despre oamenii care se bat ca disperaţii, ... hâm, ... lupta propriu-zisă are loc între nişte vehicule conduse de biodermi - un fel de roboţi biologici. Tot ce trebuie să facă jucătorul (sau jucătorii) este să îşi folosească cît mai bine resursele şi avantajele, să îşi protejeze cît mai bine punctele slabe şi din orice luptă să obţină un profit cît mai mare. Deci, cu alte cuvinte, tot ce am reuşit eu să văd în atîtea ore de joc a fost o concurenţă care nu putea să fie decît benefică din cauză că întotdeauna cel mai deştept cîştigă, concurenţă care a dus pînă la sfîrşitul jocului la descoperiri tehnologice care, altfel, nu ar fi fost descoperite nici peste sute de ani. În schimb nu am văzut nici un fel de sacrificii eroice, nici un pic de sînge (de altfel CS2 este cotat de ESRB cu litera E de la everyone ceea ce înseamnă că poate fi jucat de oricine), nu am văzut nici luptele înfricoşătoare din timpul primului război, nu am văzut decît un joc de strategie extrem de bine realizat, care m-a ţinut treaz jumătate de noapte în încercarea de a-l termina, un program care odată lansat pe



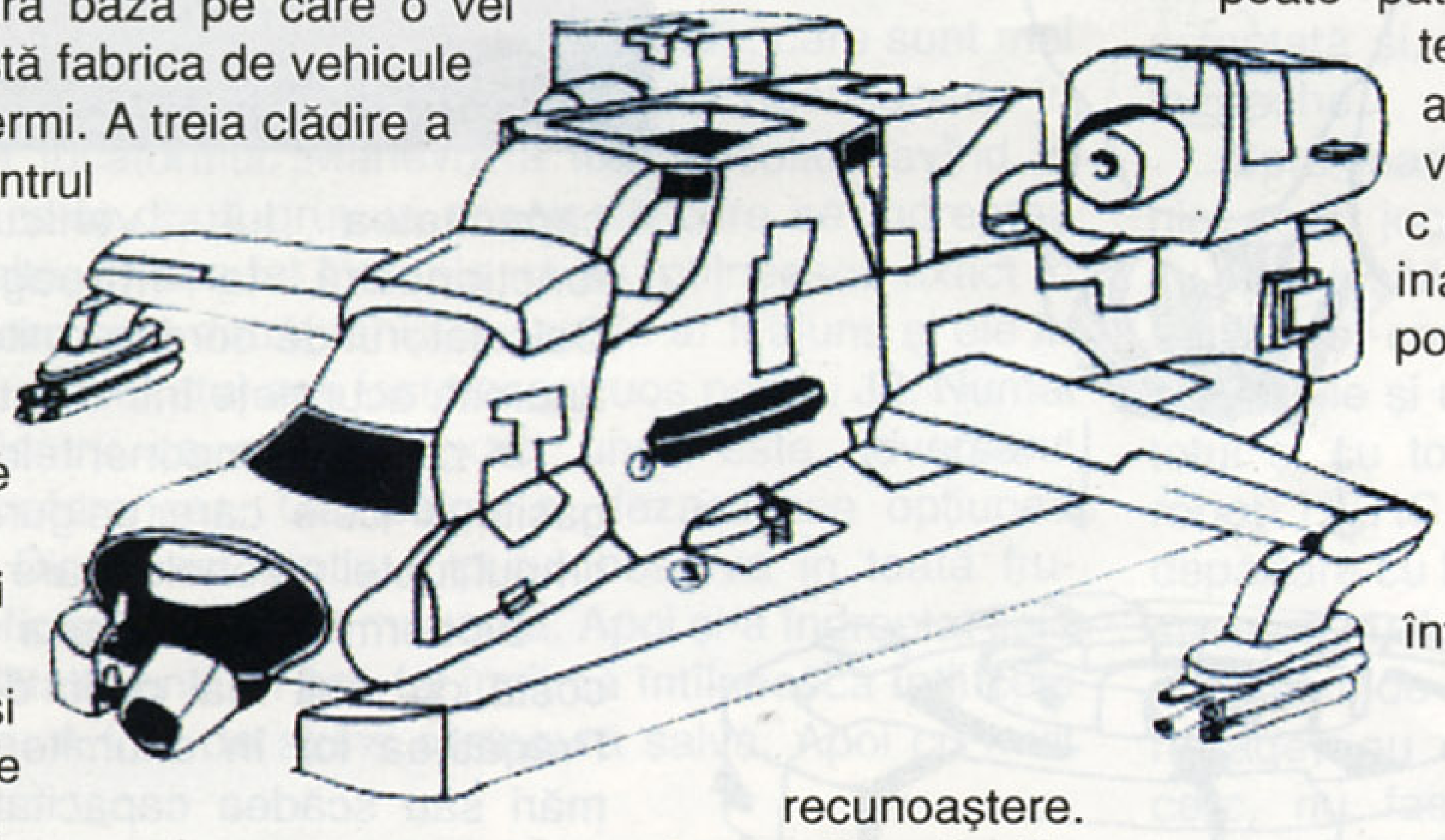


piață va demonstra că poți avea succes chiar și fără grafică ultrarealistică 3D - am văzut CyberStorm 2, un joc de logică.

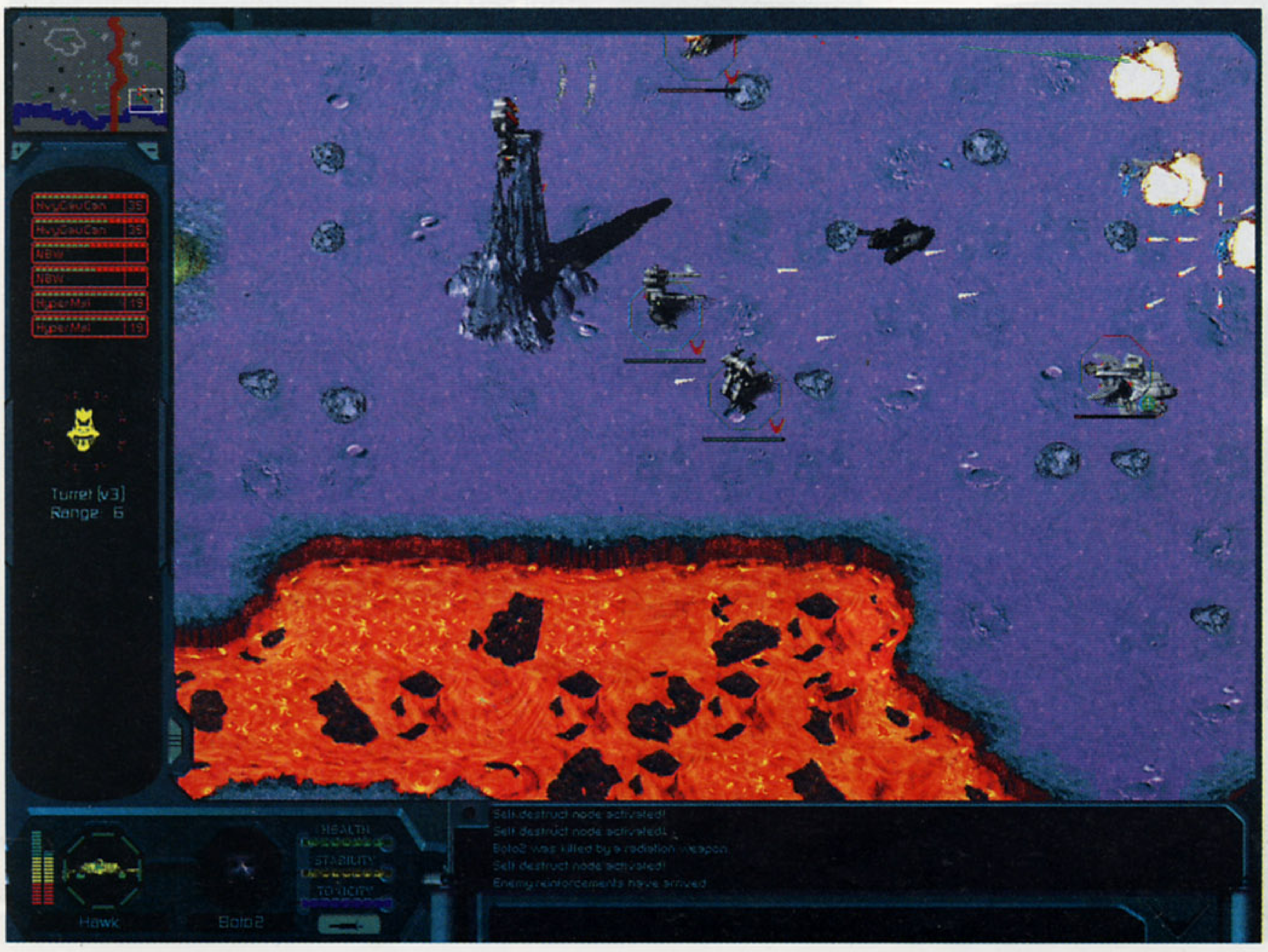
La începutul jocului ...

... alegi planeta și regiunea în care îți vei construi baza principală (de asemenea, prima, ultima și singura bază pe care o vei avea). Aici există fabrica de vehicule și cea de biodermi. A treia clădire a bazei este Centrul de Comandă. Aici poți aloca resursele disponibile pentru a descoperi noi componente pentru mașini și biodermi. Tot de aici poți repara clădirile avariate și poți selecta misiuni.

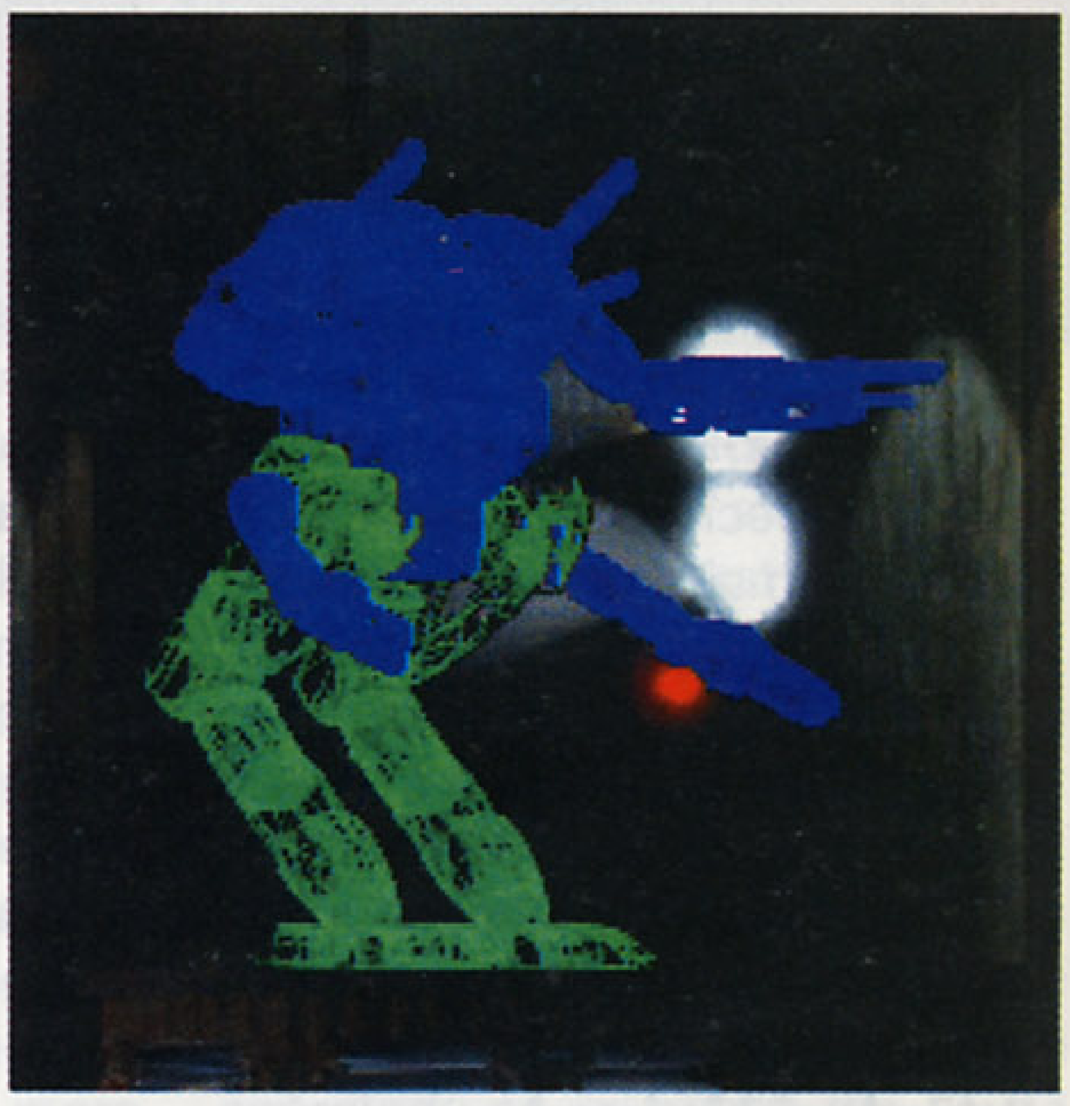
Sistemul de apărare este asigurat de 8 turele așezate în cerc de-a lungul perimetrului exterior al bazei. Eficiența lor nu este deosebită astfel încît trebuie să te gîndești de două ori înainte de a trimite trupele într-o misiune din care s-ar putea să nu se întoarcă la timp pentru a-ți apăra clădirile principale de un eventual atac. Numărul de unități de luptă pe care le poți construi este limitat (majoritatea raselor nu pot construi mai mult de 8). De altfel prețul celui mai bun vehicul pe care îl poți construi la un moment dat nu îți va permite să deții prea multe (Eu am terminat campania fără să lupt niciodată cu mai mult de 4 unități iar suma tuturor banilor pe care îi cîștigasem de-a lungul întregii campanii nu mi-ar fi ajuns decît pentru cumpărarea a 6 unități de cel mai bun tip). Dar chiar și un vehicul de această calitate poate fi distrus ușor de un inamic bine pregătit. Concluzia pe care am tras-o este că lupta propriu-zisă nu este nici pe de parte cea mai importantă componentă a jocului. În orice moment, jucătorul poate alege să atace orice regiune cunoscută a oricărui inamic. De asemenea poate încerca să obțină controlul asupra unei mine încă neocupate de nimeni, poate patrula propriile teritorii pentru a căuta vehicule de cercetare inamice sau poate să întocmească el însuși echipe de recunoaștere.



Din când în cînd poate alege o misiu-ne specială, iar una dintre cele mai folosite misiuni este paza propriei baze. Această multitudine de opțiuni îți dă posibilitatea de a alege unde și dacă să acționezi. Scopul unei misiuni ar trebui să urmărească în principal un cîștig de resurse cît mai mare cu







Corporațiile

1. HyperSonic Industries
Rețea de spioni și de comunicații foarte bine dezvoltată. Poate controla doar 8 vehicule și 8 biodermi. Motto : "We're watching".

2. TekWerks
Cercetarea înaintează mult mai repede. Poate controla doar 4 unități în luptă. Motto : "Solving tomorrow's problems with technology today"

3. ISI
S-au aliat cu vechii inamici ai celor 8 organizații - The Cybrid. Motto : "If you can't beat them, command them".

4. Celestine Ultr-Cryp Inc.
Mult mai bogată decît competitoarele, această corporație poate asigura resurse deosebite jucătorului. Motto : nu au așa ceva din cauza că nu aduce profit.

5. Yamaguchi Inc.
Inventatori ai Biodermului, sunt cei mai bine dezvoltați în acest domeniu. Motto : "Cyber : Vastly superior to reality"

6. StellarWave Ltd.
Cea mai nou apărută corporație, oferă condiții de promovare rapidă, și fonduri mai mari decît ale celorlalte companii. Motto : "Growing today, towards a better future"

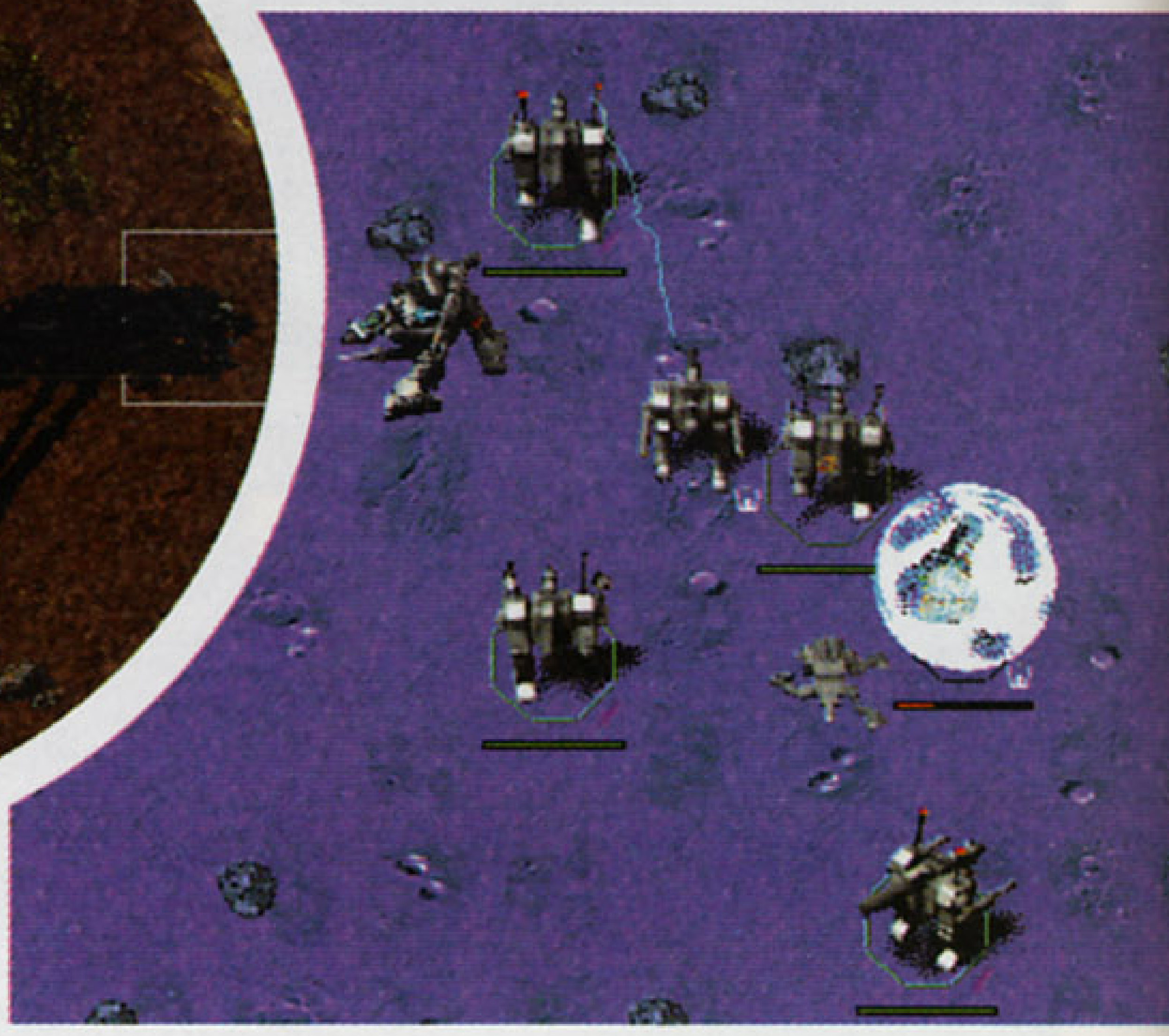
7. Unitech Corporation
Axată pe strategia defensivă, sacrifică eficiența maximă a celorlalte elemente. Motto : "In unity lies prosperity"

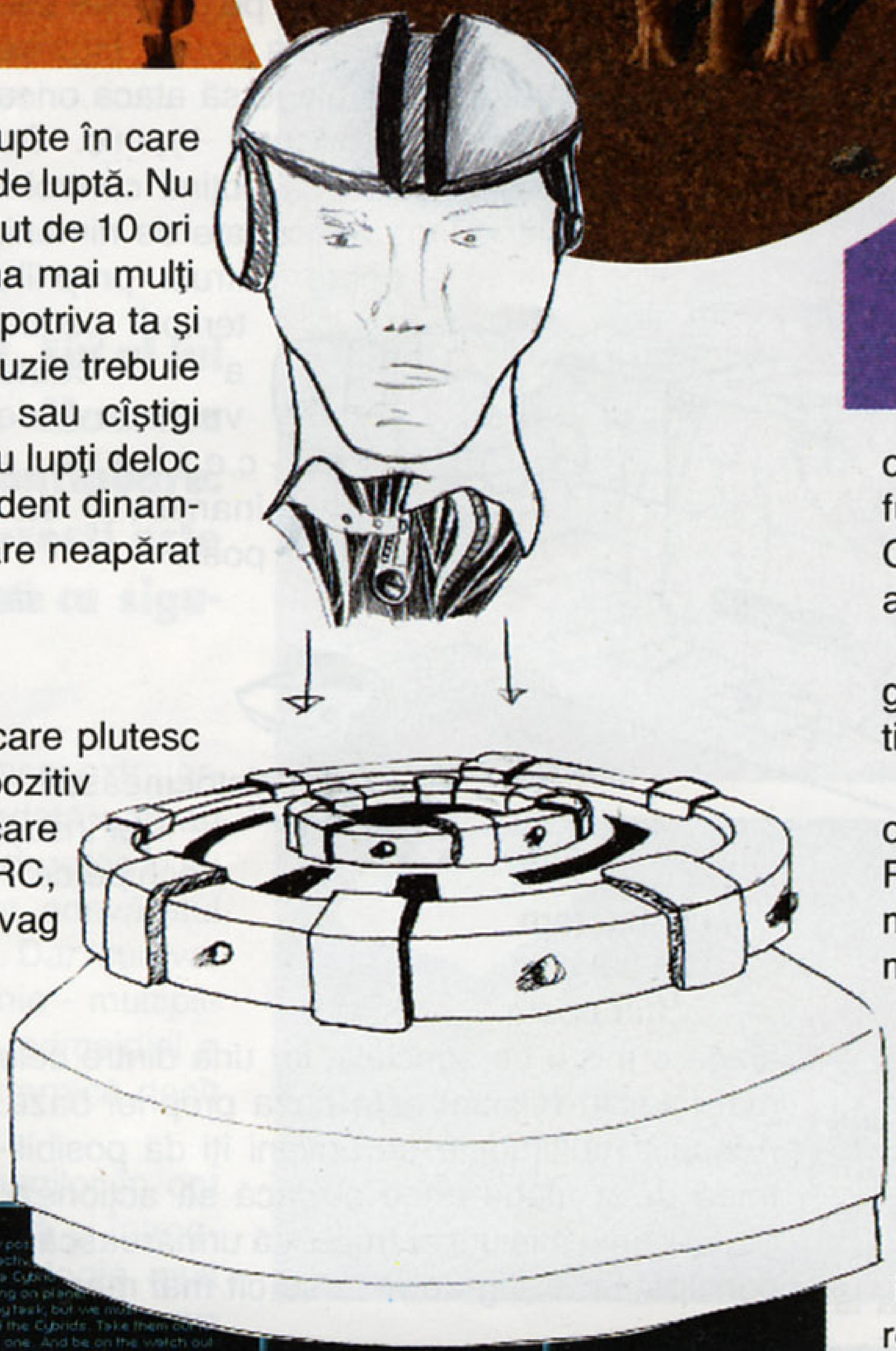
8. Sentinel Defense Inc.
Dezvoltare mai rapidă a armelor în defavoarea celorlalte componente. Eficiență scazută în minerit. Motto : "The Best Defence is a Good Ofence".









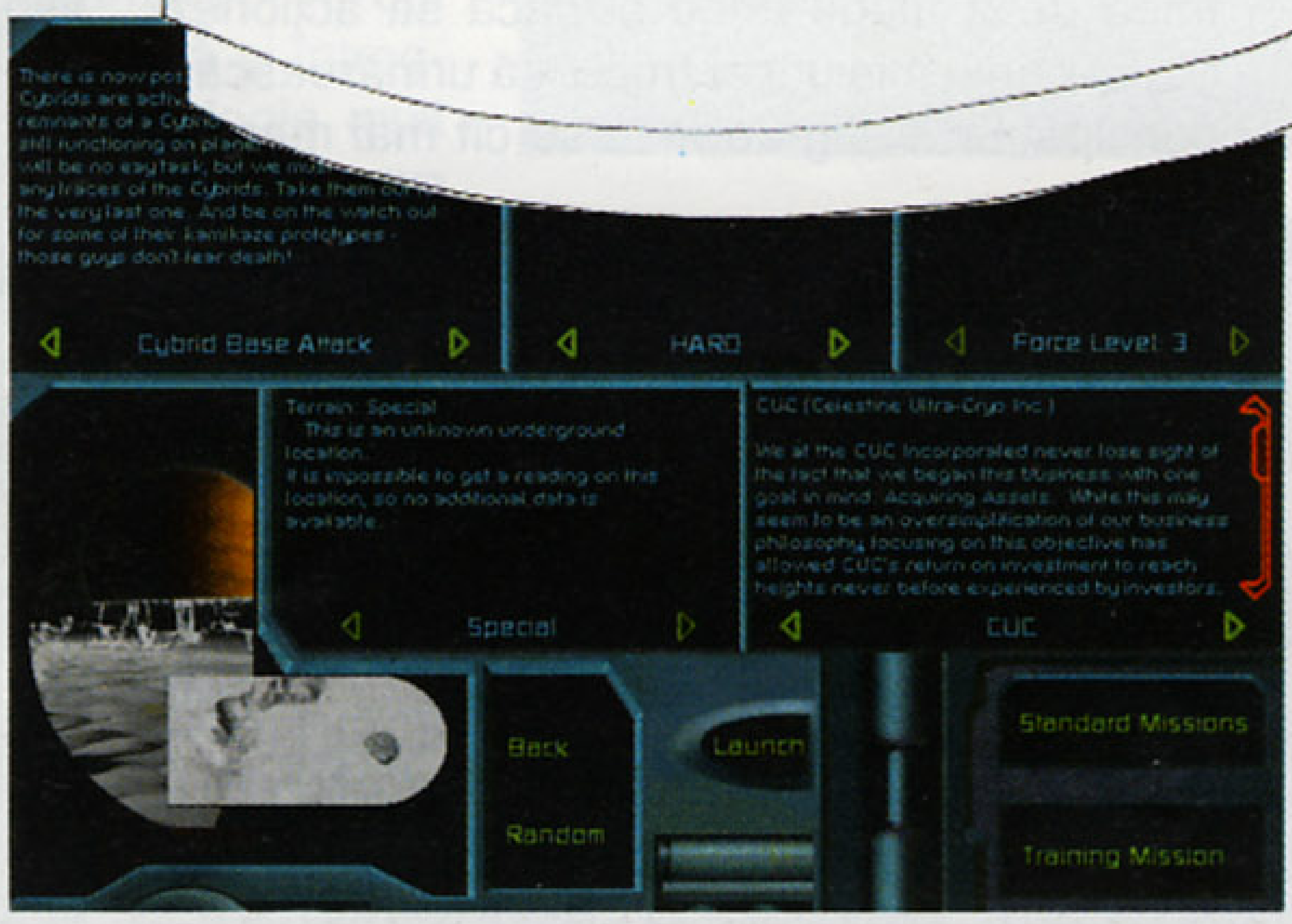


cît mai puține pierderi. Există foarte puține lupte în care să merite să pierzi chiar și o singură unitate de luptă. Nu merită nici în cazul în care dușmanul a pierdut de 10 ori mai mult decît tine din cauză că întotdeauna mai mulți adversari mai prost dezvoltați se vor alia împotriva ta și foarte greu le poți face față tuturor. În concluzie trebuie să ataci doar atunci cînd nu pierzi nimic sau cîștigi foarte mult, iar dacă faci în așa fel încît să nu lupți deloc atunci totul este perfect. Campania este evident dinamică iar retragerea în timpul unei misiuni nu are neapărat urmări negative.

Vehicule și biodermi

Vehiculele sunt de trei feluri : cele ușoare care plutesc deasupra pămîntului cu ajutorul unui dispozitiv antigravitațional, tancuri de diferite calibre care se deplasează pe șenile și roboți HERC, unitățile de luptă cele mai grele, cu o formă vag humanoidă.

Unitățile din prima categorie au, în general, viteze de deplasare foarte mari și sunt folosite pentru recunoașteri sau interceptări. De asemenea ele pot fi preferate în timpul misiunilor cu teren accidentat pe care tancurile și roboții nu s-ar putea descurca la fel de bine (Alpine Forest, Jungle).





Roboții HERC sunt lenți și pot căra pînă la 8 arme diferite. Cu astfel de unități se vor da luptele finale. Vehiculele sunt cumpărate cu o structură a componenetelor prestabiltă și care poate fi modificată în funcție de dorințele jucătorului. Fiecare vehicul are trei categorii de componente: Șasiul (care este specific acelui vehicul și nu poate fi schimbat), armura, sistemul de locomoție, scutul protector (toate trei cu funcții evidente), reactorul, sistemul de protecție a vieții biodermului, senzorii și calculatorul de bord formează sistemul vehiculului; cea de-a doua categorie de componente cuprinde armele unității; în fine, există componente interne care pot avea funcții foarte diverse, de la detectarea minelor la potențarea rezistenței scutului de protecție. În cadrul sistemului, un rol deosebit de important îl are reactorul. El generează energia necesară întregului vehicul. Dacă această energie cerută depășește capacitatea lui, vehiculul nu mai funcționează la întreaga capacitate. Calculatorul de bord permite tragerea cu o anumită acuratețe într-o țintă.

În cadrul componentelor interne pot fi găsite și cele care asigură repararea în timpul luptei a zonelor care au fost lovite.

Biodermii sunt mașini artificiale care costă cu mult mai puțin decît vehiculele. Pregătirea lor în anumite domenii poate mări sau scădea capacitatea de luptă a mașinii. Printre trăsăturile care îi caracterizează sunt cele referitoare la disciplină, capacitatea de a învăța și de a comanda, sănătatea, capacitatea cu care controlează fiecare tip de armă, și altele.

Strategie & AI

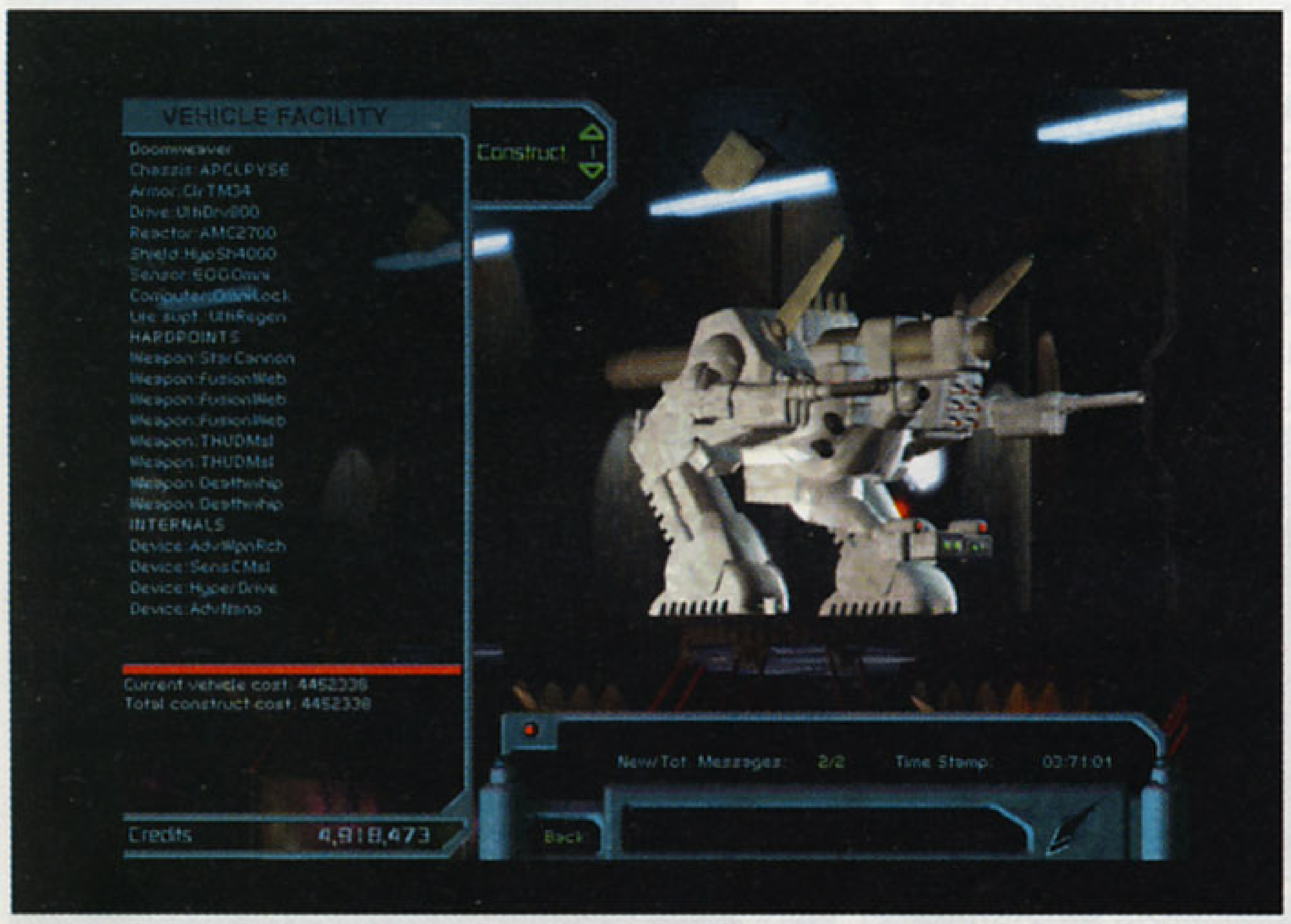
Luptele care au loc pot fi jucate în timp real sau pe turn-uri. Atunci cînd se joacă pe turn-uri, comanda vehiculelor este mai exactă dar jocul propriu-zis este mult mai lent. O luptă în timp real se va termina mult mai rapid dar rezultatul ar putea fi nefavorabil. Strategia de urmat depinde, bineînțeles, de corporatia cu care se va juca. Faptul că misiunile nu sunt obligatorii îi permite jucătorului să aleagă ce va face în funcție de avantajele (sau dezavantajele) pe care le are. Un lucru deosebit de important, mai ales în cazul jocurilor de strategie este felul în care sunt reglate diferitele componente ale jocului, în așa fel încît între ele să nu existe discrepanțe care pot diminua jucabilitatea. În cadrul acestei idei trebuie să subliniez reglarea foarte fină de care a beneficiat acest joc.

În primul rînd, toți jucătorii rămași în joc termină de descoperit toate tehnologile aproximativ în același timp, cu puțin înainte de final, exact la timp pentru ca luptele de final să se desfășoare între cele mai bune unități. În legătură cu aceste unități am remarcat că reactorul cel mai bun care putea fi instalat nu producea suficientă energie pentru ca jucătorul să poată insta-

la peste tot cele mai bune elemente posibile fără să suprasolicite reactorul, ceea ce ducea la ineficiență. În acest fel lupta nu putea fi cîștigată de cel care avea la final cele mai multe fonduri, ci de cel care reușea să găsească cea mai buna structură posibilă în limita energiei produse.
În sfîrșit, nu există un model de vehicul, care să fie cu mult mai bun decît oricare altul, în așa fel încît să nu merite să construiești nimic altceva. Pentru misiuni diferite se poate întîmpla să trebuiască să folosești unități diferite (pentru a obține banii necesari trebuie să vinzi unitățile folosite în misiunea precedentă - prețul de vînzare al unui vehicul este egal cu cel de cumpărare). De asemenea, nu există arme care să fie foarte bune, mai ieftine și ușor de instalat dar de tehnologie superioară care să înlăture interesul pentru orice altceva produs anterior.

În ceea ce privește inteligența artificială, Cyberstorm este primul joc de strategie la care am văzut manevre hotărîte în funcție de poziția și formația în care se aflau unitățile mele. Exemplu : două forțe stau grupate de o parte și de cealaltă a hărții. Ambele doresc să obțină controlul asupra minei din acest sector. J2 își plasează cei 4 roboți Giant în linie, pentru a prinde în foc concentric inamicul. Acesta, setat pe nivelul de dificultate "Medium", trimite două din cele 5 unități ale sale, care sunt mai rapide, într-un ocol larg care urma să le aducă neobservate în spatele forțelor jucătorului. Manevra a fost calculată avînd în vedere viteza celor două grupuri principale care se îndreptau una spre cealaltă, în așa fel încît ele să se întîlnească exact în momentul în care cele două vehicule rapide ar fi ajuns și ele în poziție de atac. Rezultatul ar fi fost dezastruos pentru J2. Numai că el trișa. Pentru ca să afle exact unde este adversarul umblase în Preferences, Campaign și dezactivase opțiunea 'Fog of War'. Din acest motiv a putut observa în toată frumusețea ei ineficientă această manevră. Apoi și-a îndreptat linia ofensivă în celălalt sens, în asa fel încît să întîlnească întîi cele 2 unități rapide. A fost de ajuns o singură salvă. Apoi cu mult calm, a așteptat restul forțelor inamice. Victoria nu s-a lăsat mult așteptată și, mulțumit, mi-a șoptit la ureche.





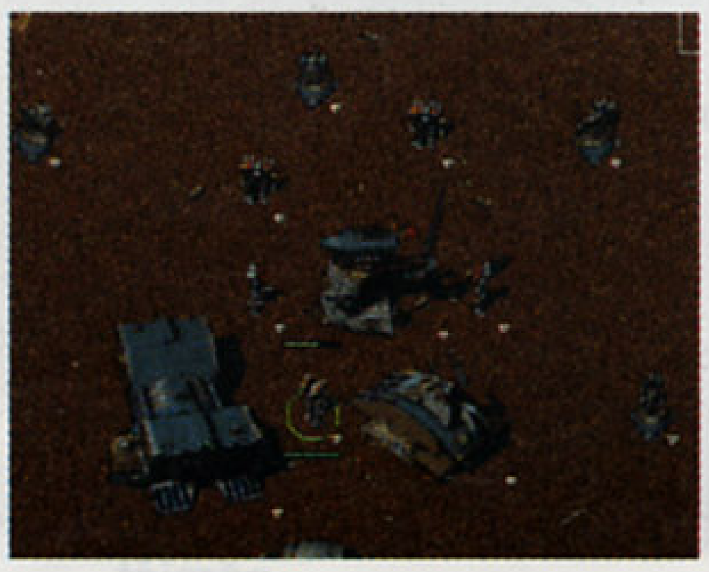


Spre marea mea dezamăgire, nici acest joc nu are o inteligență cu totul ieșită din comun. Unitățile dușmane continua să fie foarte previzibile și uneori pot acționa cu totul și cu totul stupid. Exemplu: robot HERC trage de la mare depărtare cu Hellfire într-un adversar care nu îl vede și în consecință nu răspunde în nici un fel : nu se retrage, nu aleargă disperat în cerc, nu face nimic - așteaptă impasibil să fie distrus.

Efectele sonore din timpul luptei sunt bine realizate deși nu extraordinare. În schimb muzica devine plictisitoare foarte repede. Grafica este tridimensională dar nu perfect realistă: un platou oarecare continuă să fie drept ca în palmă dar acest lucru îi permite jucătorului să fie atent la elementele cu adevărat importante ale jocului.







Animațiile sunt foarte bine realizate iar unitățile sunt desenate cu multe detalii. Armele au efect și asupra elementelor naturale. Am văzut, de exemplu, un ghețar de pe o planetă foarte rece spărgîndu-se în bucăți din cauza unei lovituri de proiectil.

În concluzie,
CyberStorm este un joc care te va ține în fața ecranului pînă la terminarea unei campanii. Cînd, în sfîrșit, ți-ai învins toți adversarii începi să te gîndești cum ar fi dacă ai juca cu altă corporație și, înainte de a-ți da seama ce se întamplă, te vei trezi din nou în mijlocul conflictului încercînd, din nou, să îți valorifici avantajele cu maximum de eficiență. Și o vei ține tot așa pînă la un moment dat, într-o bună zi, cînd va apărea Cyberstorm 3.

Cerințe minime/optime

Procesor: Pentium 133 (200)
Memorie: 24 Mb RAM (32)
Hard disk: 50 Mb
Placă video: SVGA 640x480 @256c

Nu necesită resurse deosebite pentru cît de atractiv este.

Scor

92

Poate fi abordat atît real-time cît și pe turn-uri

SPEC OPS: U.S. Army Rangers



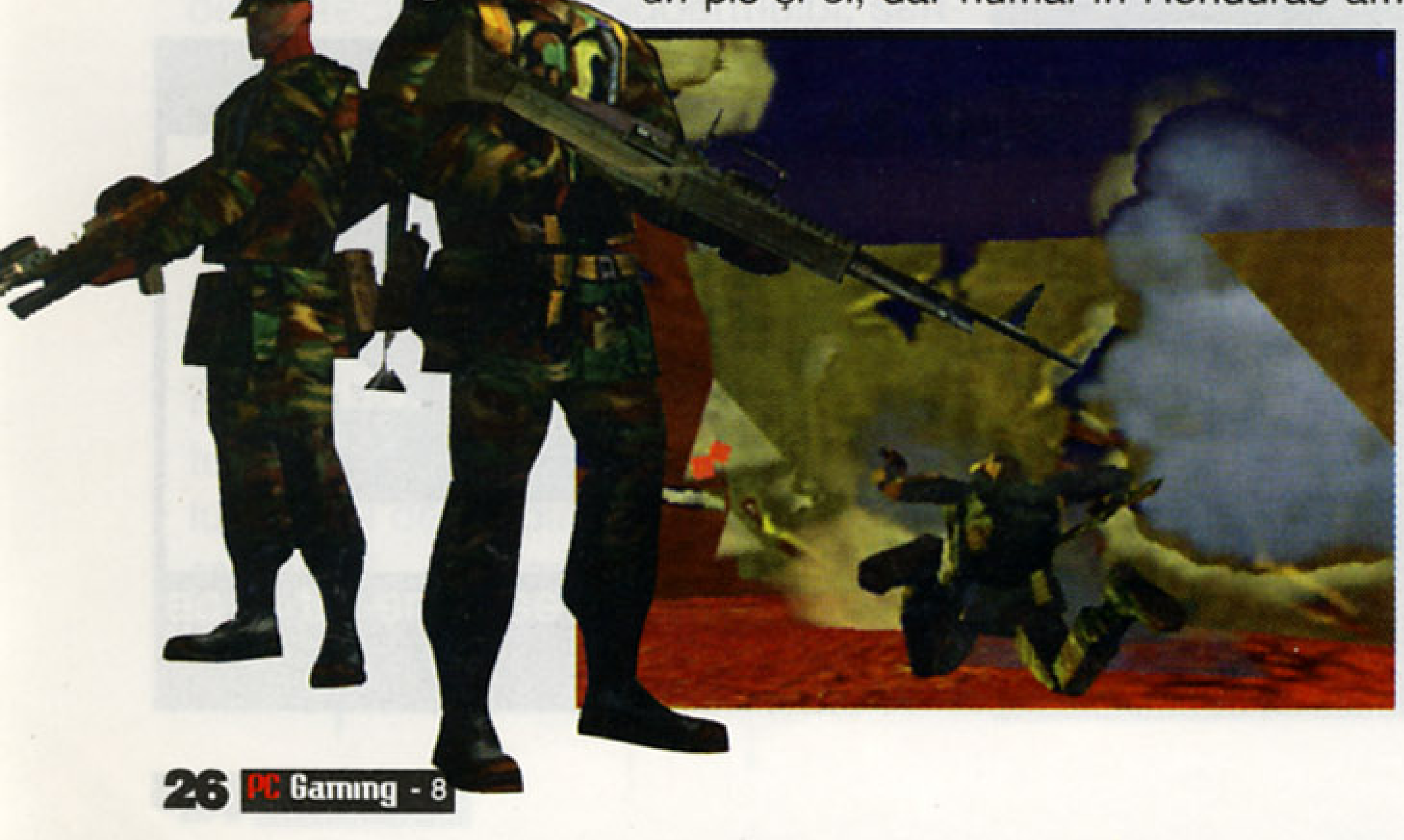
Deși inițial a crezut că este reclamă la o firmă de ochelari, Dan Dimitrescu s-a lămurit că Spec Ops este din contră, o asociație pentru sprijinirea firmelor ce produc ochelari...și a celor ce produc proteze, capete false și orice altceva poate fi afectat de o explozie foarte puternică.

Fiecare dintre noi își dorește din cînd în cînd să pună mînă pe un joc care să fie original și diferit de ce am jucat pînă acum. În același timp, ar fi ideal ca jocul respectiv să fie și reușit și să se și potrivească gusturilor personale.

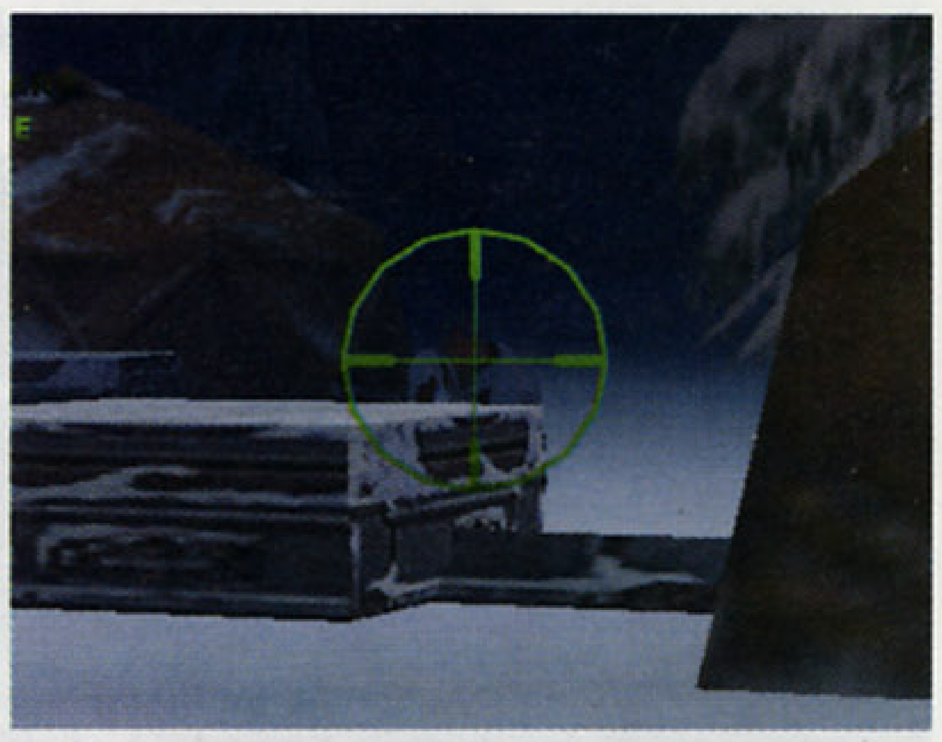
Spec Ops este un joc ca nici un altul. Asta pentru că practic este un deschizător de drum, un prototip al unui nou gen de jocuri pe calculator. Singurul cu care poate fi asemănat este probabil SEAL Team de la EA, dar care este la ora asta destul de vechi și oricum cvasi-necunoscut. Privit altfel, Spec Ops are elemente de 3d shooter și de simulator militar (aici intră și elemente de tactică). În principal, jocul se bazează pe "aventurile" unui grup de rangeri în diferite zone ale globului. În total sunt cinci misiuni, fiecare alcătuită din 3-4 etape și fără legătură între ele. Misiunile și fazele nu pot fi abordate decît în ordine, însă în caz de plictis generat de ratarea de zeci de ori a aceleiași faze (unele misiuni sunt chiar foarte grele), poți să treci pe un alt nivel de dificultate și să o iei de la capăt sau să te joci cu misiunile deja îndeplinite.

Misiuni

Structura misiunilor din Spec Ops este liniară și o dată terminat jocul știi cam ce se întîmplă în fiecare (nu înseamnă că nu poți încerca abordări diferite). Personal aș fi preferat o abordare diferită și un generator de misiuni care să îți creeze o nouă confruntare, un pic diferită, de fiecare dată. Misiunile se desfășoară fiecare în altă zonă geografică și alt decor natural, după cum urmează : Rusia - pădure; Korea - munți înzăpeziți, conifere; Columbia - jungla amazoniană, stînci care îți blochează drumul, etc; Honduras - un fel de deșert, pustiu - Sierra de Soconusco; Afghanistan - în orașul Kabul, doar că pe străzi circulă tancuri. Atunci cînd joci prima dată jocul și abordezi fiecare nivel pe rînd, această schimbare de decor este mai mult decît bine meritată și te face curios să vezi ce se întîmplă în jur. Atmosfera specifică fiecărei zone este creată destul de bine, zic eu, aflat în postura celui care a văzut Afghanistanul doar în filme la televizor. Există cîteva efecte de vreme proastă (în Korea ninge iar în Columbia plouă, numai pe 3dfx însă) care însă au ridicat cîteva comentarii în privința modului cum au fost create. Se pare că este vorba de niște efecte suprapuse, și nu parte integrantă a peisajului 3d, și de aceea în timpul mișcării ele par că sunt limitate la poziția ranger-ului. Sunetul face și el mult în acest joc, și dacă ai timp să stai un pic pe loc poți auzi cîini lătrînd, păsărele ciripind, etc. Dacă stai un pic mai mult însă vei avea ocazia să auzi de aproape niște specii mult mai ciudate, denumite de specialiști AK-47 sau RPK. Inamicii vorbesc un pic și ei, dar numai în Honduras am înțeles efectiv ce vor de la mine, deoarece era vorba de niște teroriști care strigau în engleză "We're under fire", chemînd astfel ajutoare.



Grafic jocul este mai mult decît reușit și cu o placă 3dfx se mișcă bine și pe un calculator mai puțin performant. Dacă 3dfx-ul lipsește, lucrurile stau mai grav și nu l-aș încerca decît pe ceva mai mult decît rapid, iar grafica are mult de suferit datorită rezoluților mici pe care le vei folosi. Totuși chiar și în versiunea software jocul știe să facă lumini colorate, deci nu e totul pierdut. Animația personajelor principale este excepțional făcută. Cel mai apropiat ca stil ar fi probabil de Outwars sau Tomb Raider, dar mult mai bine, fiind vorba de mișcări capturate în studio după rangeri reali și aplicate unor modele poligonale cu texturi pe ele. Moartea unui personaj poate avea loc în mai multe feluri: cade la pămînt și se tîrăște un pic, se învîrte pe loc arzînd, etc. Toate aceste evenimente sunt însă, repet, pur și simplu excelent realizate. Dacă este un capitol grafic la care jocul stă mai slab, este în domeniul obiectelor statice. Asfel, o clădire distrusă își schimbă pur și simplu texturile în mod sugestiv, și același lucru este valabil și pentru alte obiecte, cum ar fi tancurile, avioanele Mig 23 sau TAB-urile. Există și contra exemplu foarte sugestiv. Prima dată cînd am încercat să distrug un camion, am așezat o bombă (satchel charge) în mijlocul drumului și mi-am retras ranger-ul cîțiva metri, zicîndu-mi că de acolo pot admira în siguranță focul de artificii. Ei bine, explozia respectivă, în afară că mi-a trimis ranger-ul în tumbe la vale, a culcat și copacii din zonă la pămînt.

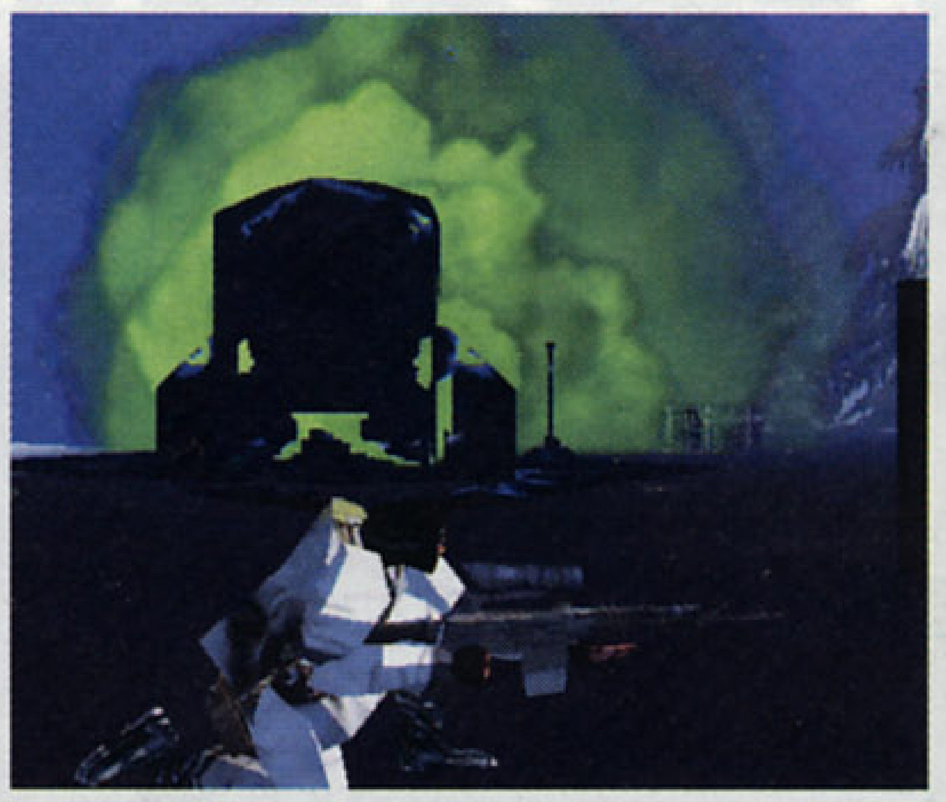




Pas cu pas ... prin cîmpul minat

Spre deosebire de orice 3d shooter de pe piață, SO îți oferă obiective precise și misiuni structurate relativ realist, ceea ce înseamnă mult mai multă satisfacție la sfîrșitul lor. Fiecare fază a misiunii are alocată o anumită perioadă de timp (cifra medie este 10 minute), și dacă ai depășit-o misiunea este ratată. Sigur, în unele cazuri această abordare este adecvată, spre exemplu în ultima fază a misiunii este evident că tunurile AA trebuiesc distruse înainte de sosirea elicopterului. Dar cum design-ul jocului se bazează pe ordinea unor evenimente,









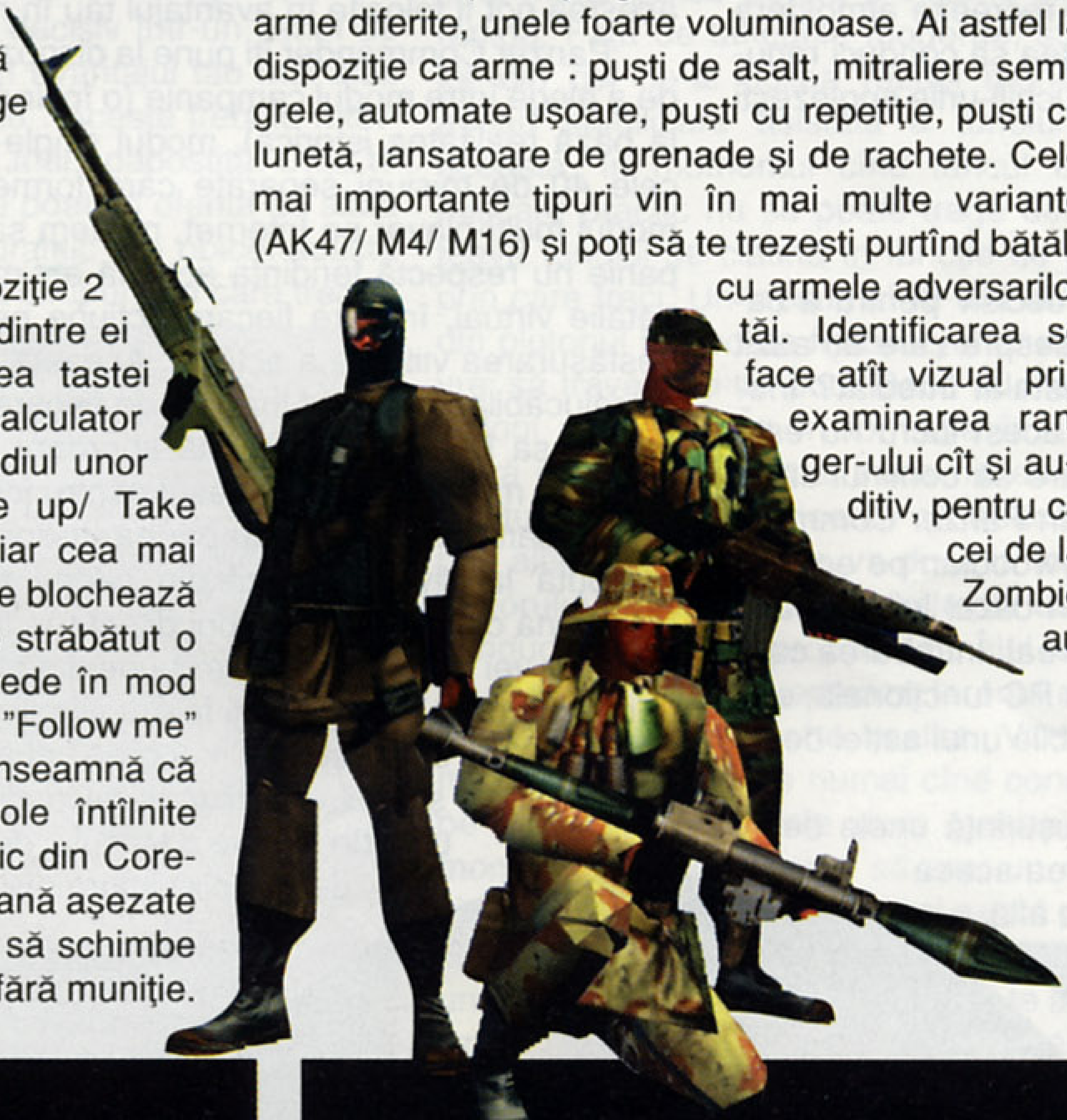
apariția elicopterului este condiționată de eliminarea apărării în chestiune. Personal presiunea timerului mi s-a părut deranjantă pentru că se pune astfel mai mult accentul pe lupte "gung ho" decît pe abordări inteligente. O parte destul de proastă a jocului o constituie orientarea pe cîmpul de luptă. Exceptînd misiunea a 3-a cînd nu prea ai cum să greșești drumul, va trebui să folosești GPS-ul din dotare. Acesta îți indică punctele cardinale precum și direcția geografică spre următorul obiectiv. Partea proastă este absența totală a unei hărți a zonei. Dacă încerci să abordezi obiectivele în altă ordine decît cea impusă de calculator, va trebui să mergi după intuiție și de multe ori nu vei ajunge nicăieri.

Buddy building

Pe parcursul jocului tu ai la dispoziție 2 rangeri, controlînd direct pe unul dintre ei (poate fi schimbat prin apăsarea tastei TAB). Ranger-ul controlat de calculator face tot ce îi spui tu prin intermediul unor ordine simple (Follow me/Move up/ Take Cover ...). Din păcate nu are chiar cea mai strălucită inteligență și nu rareori se blochează în diferite obstacole, dacă are de străbătut o porțiune de drum în care nu te vede în mod direct. Odată cu primirea ordinului "Follow me" va veni direct spre tine, ceea ce înseamnă că va trece prin eventualele pericole întîlnite (incluzînd un foarte vizibil nor toxic din Coreea). Știe însă să evite minele capcană așezate pe drum. De asemenea el nu știe să schimbe arma curentă, chiar dacă a rămas fără muniție.

Inamicii tăi nu sunt chiar foarte inteligenți, dar au mai multe moduri diferite de a aborda lupta. Ei nu percep însă amenințarea ta în mod real, și deci nu poți să îi ții la respect prin foc de acoperire.

Fiecare ranger este ales la începutul misiunii dintr-o gamă de trei-patru, variind armamentul și obiectele din dotare. Din păcate nu poți să influențezi în nici un fel echiparea ranger-ilor și de aceea într-o misiune în care ai nevoie de mult explozibil, vei fi în general nevoit să eviți alegerea unuia dintre cei care nu posedă așa ceva Ranger-ii disponibili se schimbă un pic de la o misiune la alta. În misiune, în caz că rămîi fără muniție poți să te servești din buzunarele morților. Este un pic cam nerealist pentru că la un moment dat poți ajunge ca și în Quake să cari 4 arme diferite, unele foarte voluminoase. Ai astfel la dispoziție ca arme : puști de asalt, mitraliere semigrele, automate ușoare, puști cu repetiție, puști cu lunetă, lansatoare de grenade și de rachete. Cele mai importante tipuri vin în mai multe variante (AK47/ M4/ M16) și poți să te trezești purtînd bătăliile cu armele adversarilor tăi. Identificarea se face atît vizual prin examinarea ranger-ului cît și auditiv, pentru că cei de la Zombie au preluat în studio sau pe teren sunetul fiecărei arme. Armele sunt destul de bine realizate și ca funcționare, cu mențiunea că nu poți să selectezi modul de foc (auto/foc cu foc). Jocul rulează în perspectiva celei de-a treia persoane, iar tu controlezi mișcarea omului. Acesta va alege o țintă din cele percepute și își va îndrepta arma spre ea. Se poate întîmpla ca el să ochească chiar ceva din afara cîmpului tău vizual. Totuși apăsatul pe trăgaci îl faci tot tu și în funcție de situație, ranger-ul poate decide să "spreieze" 2 inamici dintr-o singură rafală. Precizia tirului este influențată de poziția în care te afli (picioare/ghemuit/culcat) și de cît timp ai alocat ochirii. Trecerea în perspectiva primei persoane îți mută camera de luat vederi undeva exact în spatele și deasupra capului, dar ranger-ul efectuează în continuare singur ochirea cu armele. Din fericire ai la dispoziție și modul sniper, în care folosind luneta ACOG (ce include ameliorarea vizibilității și un spot laser pentru ochire) dar nu mărește de loc, te apropii cel mai mult de modul de control din 3d shooter-ele obișnuite, mai ales că poți controla efectiv cu mouse-ul direcția de tragere. În afară de ACOG mai ai la dispoziție alte lunete (mărire de 2, 4 ori, de 4 ori cu amplificarea vederii și de 4 ori cu semnal termic alb pe roșu).



În perspectivă

Datorită succesului jocului, cei de la Zombie se țin cu dinții de el și îl îmbunătățesc continu (în afară că lucrează la Spec Ops 2 - Green Berets). Astfel, primul expansion pack va include și partea de multiplayer cerută de foarte mulți (atît cooperativ cît și ca inamici!). Timer-ul va fi dezactivat pe unele misiuni, iar pe altele se va activa în diferite condiții cum ar fi luarea contactului cu inamicul. Astfel se pare că jocul va atinge potențialul lui real și gradul de realism va crește cu mult, pentru că te vei putea folosi de tactici normale.

Cerințe minime/optime

Procesor: P133 (P200 MMX)
Memorie: 24 Mb
Hard disk: 60 Mb
Placă video: să suporte DirectX 5
CD-Rom: 8X

Nu prea merge jucat fără 3DFx

Scor

90

Un scor dat mai mult în perspectivă decît pentru jocul actual







PANZER COMMANDER



Cînd vine în redacţie un joc interesant, avem oameni specializaţi care se ocupă de el. Cînd vine un simulator plicticos de tancuri avem nepriceputul şi sacrificatul nostru. Cristi Radu.

Domeniul simulatoarelor pe PC a devenit în ultima vreme supraaglomerat. Aceasta se datorează în primul rînd infuziei masive de acceleratoare 3D la preţuri accesibile şi bineînţeles datorită creşterii puterii de calcul. Primele care au beneficiat de avantajele tehnologiei au fost desigur simulatoarele aeriene, fie ele de avioane sau elicoptere, datorită acestora. Însă potenţialul este mult mai mare, hardware-ul permiţînd software-ului să coboare pe pămînt unde detaliile sunt mult mai abundente.

Lăsînd la o parte Spec Ops, principala armă de atac terestră pare să fie în continuare tancul. Aşa se face că în această vară putem alege dintre nu mai puţin de trei simulatoare de tancuri: *M1 Tank Platoon 2* de la Microprose, *Spearhead* produs de Zombie şi în sfîrşit *Panzer Commander* creat de Ultimation sub finanţare SSI. Spre deosebire de primele două, care sunt simulatoare de tancuri moderne, PC încearcă să recreeze atmosfera din cel de-al doilea război mondial, oferindu-ţi posibilitatea să conduci renumitele Tiger-uri germane, Sherman-urile americane, Chuchill-urile englezeşti sau, de ce nu, masivele T34 ruseşti.

Grafica

Grafica a reprezentat dintotdeauna un criteriu aprope decisiv pentru a caracteriza un joc. De cîte ori nu aţi încercat un joc nou despre care aţi auzit numai de bine, dar văzînd calitatea graficii l-aţi dezinstalat imediat? Într-adevăr grafica pare să decidă succesul unui joc. Ori acest lucru nu este întotdeauna adevărat, existînd şi alte motive pentru care să continui să te joci la el. Bănuiesc că de acum ştiţi unde bat: grafica din Panzer Commander nu este extraordinară. Nu există explozii în stil hollywoodian pe ecranul monitorului, imaginile nu sunt tocmai foto-realiste ca în cazul lui M1 Tank Platoon 2, norii nu sunt animaţi şi transparenţi ca în Unreal. Întrebarea care mai rămîne în picioare se rezumă astfel: este grafica din PC funcţională, sau mai bine-zis foloseşte creerii unei atmosfere indispensabile unui astfel de tip de joc? Din fericire răspunsul este afirmativ.

În primul rînd toate vehiculele se pot distinge cu uşurinţă unele de altele, ceea ce este foarte important pentru că pe vremea aceea nu existau calculatoare şi sateliţi care să-ţi spună cine se află la 4km în faţa ta. Deşi în biblioteca de obiecte 3D a jocului sunt incluse aproape 20 de tancuri diferite, acestea sunt create cu foarte mare acurateţe şi atenţie la detaliu nelăsîndu-ţi impresia că nu sunt de fapt decît nişte copii ale altui tanc vopsit în alte culori. De-a lungul misiunilor, ai ocazia să pilotezi tancuri diferite, aparţinînd diferitelor armate. Totuşi fiecare are propria cabină cu atuurile şi dezavantajele specifice. Atenţia la detalii poate fi apreciată şi în vederile din afara tancului. Şenilele acestora lasă urme pe sol, iar roţile motrice nu numai că se învîrt dar se ridică sau coboară independent una de alta, în funcţie de denivelările terenului. Un alt aspect foarte important într-un astfel de simulator este reprezentarea celorlalte obiecte 3D din natură care te pot ajuta în conceperea unui plan de luptă. Astfel deşi nu foarte multe, o aglomeraţie de clădiri (case, biserici) indică prezenţa unui sat. Toate acestea pot fi folosite în avantajul tău în mijlocul luptei pentru a te ascunde.

Panzer Commander îţi pune la dispoziţie la începutul jocului posibilitatea de a alege între modul campanie (o înşiruire de misiuni legate între ele avînd la bază realitatea istorică), modul single-player în care poţi alege una din cele 40 de misiuni separate care formează modul campanie, şi desigur modul multi-player pe Internet, modem sau reţea locală. Totuşi modul campanie nu respectă tendinţa actuală a simulatoarelor de a crea un cîmp de bătălie virtual, în care fiecare acţiune pe care o întreprinzi să influenţeze desfăşurarea viitoare a acţiunii. Aceasta ar fi dus la un grad mult mai mare de rejucabilitate putînd încerca de fiecare dată să abordezi campania în alt mod. Însă PC încearcă o altă abordare, care deşi nu aduce nimic nou în domeniu menţine însă interesul pentru joc pentru un timp îndelungat. Astfel fiecare campanie, fie ea de partea ruşilor sau de partea germanilor, poate fi începută la diverse divizii din cadrul respectivei armate blindate. Asta înseamnă că vei avea misiuni diferite în funcţie de divizia la care eşti repartizat sau vei aborda aceiaşi misiune din altă perspectivă. Dacă aceasta vi se pare prea uşor atunci puteţi foarte simplu să modificaţi nivelul de dificultate. În modul Ace care este cel mai greu, informaţiile de pe hartă care îţi indicau plasamentele şi tipul unităţilor inamice dispar. La fel se întîmplă şi cu modurile de vedere a tancului de afară deoarece aceasta ar fi putut deconspira informaţiile de poziţie prin simpla trecere de



la o unitate la alta. În acest mod eşti nevoit să descoperi singur inamicul dar în acelaşi timp să faci în aşa fel încît să fi descoperit cît mai tîrziu. Acesta este de fapt principalul atu pentru care simulatoarele de tancuri sunt atît de căutate (lăsînd la o parte că tragi cu tunul): trebuie să pregăteşti misiunea înainte de a trage primul foc cu multă grijă, studiind cu atenţie harta şi luînd în considerare fiecare movilă de pămînt, fiecare clădire, gard viu care ţi-ar putea oferi un adăpost fie şi numai temporar. Unul din cele mai importante lucruri într-un simulator este viteza la care are loc acţiunea. Dacă aceasta scade sub un anumit nivel, atunci practic nu se mai poate juca. Acest lucru se întîmplă mai ales în jocurile care folosesc multe efecte grafice spectaculoase sau o grafică mult prea "încărcată". Dar chiar şi la jocurile la care s-a făcut cu grijă balanţa dintre puterea de calcul brută a calculatorului şi grafică pot apare încetiniri. Ele sunt datorate în cele mai multe cazuri aglomeraţiei mari de obiecte active ale jocului. În PC aceste obiecte sunt chiar tancurile inamice sau prietene. Din fericire am avut ocazia să particip la lupte de mai mult de 20 de tancuri diferite şi în care nu s-a observat nici un fel de încetinire. Aşa ceva din păcate nu vei putea vedea în multe simulatoare. Poate una dintre cele mai mari probleme cu care se confruntă Panzer Commander este reprezentată de inteligenţa artificială pe care par să o folosească tancurile. Pînă cînd SSI reuşeşte să îndrepte această problemă sfatul cel mai bun este să încercaţi să jucaţi pe nivelul de dificultate AS. Atunci s-ar putea ca durata de viaţă pe cîmpul de luptă să fie foarte scurtă şi dacă nu foloseşti toate tacticile pe care le poţi aplica într-o situaţie dată, te afli într-adevăr în încurcătură. Pentru un începător poate deveni chiar enervant. Porneşti foarte liniştit cu formaţia ta de 3 tancuri înşirate în linie şi, în timp ce priveşti din poziţia comandantului împrejurimile în speranţa că ai să depistezi inamicul primul, cele două tancuri care te însoţesc explodează cu putere unul după altul. Nici nu ai timp să reacţionezi, singurul lucru care îţi rămîne de făcut este să reîncepi misiunea, asta dacă nu simţi că a venit ziua să demonstrezi ce poate face un tanc împotriva unei armate întregi. Aşa cum am mai spus, terenul joacă un rol decisiv într-un astfel de simulator şi trebuie să-l foloseşti în avantajul tău mai ales atunci cînd dai ordine plutonului tău . Acesta trebuie întotdeauna să se afle într-o poziţie cît mai adăpostită. Cînd te afli în cîmp deschis această poziţie poate fi oferită de albia unui rîu sau chiar de un drum lăturalnic (de obicei acesta este situat cu un nivel mai jos decît cîmpul prin care trece).







În localităţi poate fi folosit orice obiect care poate oferi adăpost: clădiri, garduri, tancuri lovite. Din cînd în cînd poate apare şi cîte un copac dar a încerca să te ascunzi după un copac... sunt sigur că şi la noi în redacţie se găseşte măcar unul care să se gîndească la ceva mai bun (*hei, heeei, staţi, staţi c-am glumit...*). Modul în care poţi da ordine tancurilor din plutonul tău este din fericire foarte eficient. Se merge pînă acolo încît pot fi asignate ţinte separate fiecărui tanc. În acest fel este folosită toată forţa de foc în mod eficient şi ai multe şanse pentru o victorie sigură şi rapidă. Faţă de tancurile moderne, strămoşii lor din cel de-al doilea război mondial nu aveau stabilizare asistată a tunului. Fără aceasta, în momentul cînd tancul este în mişcare practic nu se poate trage deoarece ţeava tunului se clatină în funcţie de gropile prin care treci. Un lapsus al AI-ului tancurilor din plutonul tău poate fi observat atunci cînd vrei să traversezi un pod. Dacă ai uitat să le ordoni să se aşeze în formaţie în linie, în afară de tine nu va mai trece nimeni podul. Restul tancurilor va încerca să treacă direct prin albia rîului, ceea ce va duce la înecarea motorului. Acelaşi lucru se întîmplă dacă îţi conduci trupa prea aproape de malul rîului.

Felul în care influenţează terenul mersul tancului este foarte realist. Vitezele maxime se pot atinge numai cînd conduci pe suprafeţe orizontale dure (şosea). În momentul în care începi să urci un deal viteza descreşte proporţional şi există pericolul să-ţi supraîncălzeşti motorul. Dacă la un moment dat şoferul încearcă să te avertizeze asupra pericolului supraîncălzirii motorului atunci ar fi mai bine să încetineşti dacă nu vrei să te trezeşti fără motor în mijlocul bătăliei. Sunetele sunt foarte bine reprezentate în bătălie şi categoric ajută la crearea atmosferei. Unul dintre sunetele care nu le poţi auzi decît într-un simulator de tancuri este zgomotul gloanţelor care ricoşează de pe blindaj.

Un alt aspect interesant la acest joc, care cred că-l deosebeşte de restul, este felul în care pot fi modificaţi toţi parametrii unei lupte. Desigur există un editor foarte avansat în care poţi construi terenul cîmpului de luptă, poţi aşeza obiectele active sau inactive, crea trasee pe care se vor mişca tancurile inamice. Lucrul cu adevărat ieşit din comun este reprezentat de faptul că toate informaţiile legate de puterea de foc, numărul de proiectile pe care le poate încărca un tanc precum şi multe altele, sunt stocate în fişiere text, aceasta putînd deschide perspective noi pentru oricare fan al genului. A, şi să nu uit dacă aveţi ocazia încercaţi-l şi în multi-player. Una este să joci împotriva calculatorului care aşa cum vă spuneam nu "gîndeşte" prea bine şi alta împotriva unor jucători umani. Se schimbă complet datele problemei.



Cerinţe minime/optime

Procesor: Pentium 100
Memorie: 16 Mb RAM
Hard disk: 20 Mb
Placă video: 256c (3DFx)
CD-Rom: 4X

Un foarte bun simulator de tancuri dar care se vede uşor cam prost

Scor

81

Nu are nimic de oferit unui adevărat pasionat de jocuri maşini

NHL POWERPLAY 98







Deși străbunul său cultiva cu sârg plaiul mioritic, Dan "Căpitan De Plai" Antonescu s-a vândut capitaliștilor, găsindu-și unul tocmai în îndepărtata Americă: NHL Powerplay. Moarte trădătorilor !

De ce ne plac sporturile? Iată o întrebare ce poate căpăta o grămadă de răspunsuri... Însă putem fi siguri că argumentele principale sunt spectacolul oferit de sportivi și atmosfera generată de spectatori.

Zeul HOCHEI

Ceea ce face din hocheiul pe gheață un sport mai deosebit de celelalte este extraordinarul său dinamism, rapiditatea cu care se petrec lucrurile pe gheață fiind greu de atins în alte sporturi. Și n-ar trebui să uităm nici spectacolul generat de tribune: urale, huiduieli, încurajări și încăierări, de cele mai multe ori începute însă de jucătorii de pe gheață, hocheiul fiind singurul sport în care regulamentul îngăduie rezolvarea diferențelor de opinie dintre jucători pe cale "bărbătească".





Să punem pucul pe gheață..

CD-ul NHLPP98 conține două versiuni ale jocului: una 2D (cel puțin curioasă oferta celor de la Virgin, mai toate jocurile din ziua de azi oferă o grafică 3D și, desigur, una 3D.

După ce filmulețul de prezentare te introduce în atmosfera ligii profesioniste de hochei, răscolindu-ți adrenalina, ești lăsat în fața unui sistem de meniuri destul de bine pus la punct (deși nu la fel de arătos ca cel al jocurilor de la EA), cei de la Virgin oferindu-ți posibilitatea să treci direct la acțiune prin Quick Start, opțiune prezentă în meniu principal, extrem de utilă pentru cei neinițiați într-ale hocheiului cărora avalanșa de setări ulterioare nu le spune nimic.

... și să-l lovim cu crosa

Jucătorii sunt ușor de manevrat, au o mare libertate de mișcare și pot face orice v-ar putea trece prin minte în materie de hochei: pase rapide, ciocnirea cu jucătorii adverși, jucătorul mai mic sau chiar ambii căzînd pe jos, de la caz la caz, aruncări ale pucului înainte pentru eliberarea zonei defensive, "tăierea" picioarelor jucătorilor, șuturi puternice, eficiente de la mare distanță, puterea șutului depinzînd de cît timp este ținut apăsat butonul de șut, sau cu ridicarea pucului, cu șanse mai mari de a înscrie din apropiere, și multe, multe altele.

Capturarea pucului de la adversari se poate face cu ajutorul unui buton de "gîdilare" a acestuia, o simplă întretăiere nefiind îndeajuns pentru a intra în posesia pucului, dar e destul de dificil de efectuat. Și cum coechipierii, conduși tot de calculator, se descurcă mult mai bine decît ai putea-o face tu vreodată în această privință, n-are rost să te mai ocupi de finețuri cînd poți să-i cumperi un bilet de avion adversarului, să-i urezi drum bun și apoi să-i împrumuți liniștit pucul.

Realism

Cei de la Virgin susțin că jocul lor oferă cel mai tare spectacol hocheistic, cu o simulare realistă a modului de patinaj, a interacțiunilor fizice și a modului de acțiune din partea jucătorilor , fiecare jucător avînd implementat stilul și abilitățile reale ale sportivului din NHL, toate acestea cu scopul declarat de a face din NHLPP98 "cel mai realistic joc de hochei creat vreodată". NHLPP98 îți oferă posibilitatea de a juca cu oricare dintre cele 26 de echipe din NHL, din cele 2 echipe ale starurilor NHL sau din cele 16 echipe internaționale participante la cupa mondială.

Jucătorii sunt modelați după cei din ligă, avînd un număr impresionant de caracteristici: înălțime, greutate, poziție pe teren , felul de a ține crosa, pe stînga sau pe dreapta, viteză, puterea și precizia șutului, abilitatea de a pasa și de a mînui crosa, agresivitatea, capacitatea de efort fizic, rezistența la ciocniri cu adversarii; fiecare dintre aceste caracteristici primind o notă ce influențează comportamentul jucătorului pe gheață. Echipele au și ele note pentru fiecare caracteristică în parte, dată de notele caracteristicii respective a jucătorilor ce o compun, și o notă generală (variind între 34 pentru Austria și 99 pentru All-Stars East) arătînd valoarea echipei respective.

Pe patinoar lucrurile arată exact ca și într-un meci real: jucători patinînd încolo și încoace cu o viteză amețitoare, căzături, freamătul tribunelor, schimburi rapide de pase, zgomote de ciocniri între jucători sau cu manta, agățări ale adversarilor cu crosa, jucători întinși pe jos, fluierul arbitrului, schimbări de linii, goluri, uralele tribunei, jucători eliminați





(powerplay), situații de atac și de apărare succedîndu-se cu rapiditate, faulturi, anunțurile făcute de comentator, încăierări (la care pot participa mai mulți jucători), cîntecelele încropite de organist în scurtele pauze ale jocului, portari schimbați de jucători de atac în situații disperate ,în premieră într-un astfel de joc... Cu alte cuvinte toată nebunia caracteristică unui adevărat joc de hochei. Oferindu-ți un control complet asupra editării liniilor de joc și o gamă largă de tactici în situații de atac, apărare, superioritate sau inferioritate numerică (powerplay sau penalty killing) puse în joc de echipa condusă de tine, NHLPP98 pare a fi cel mai bun simulator de hochei existent la ora actuală...



Cu capul prost

Este sau doar pare? În ciuda tuturor caracteristicilor cu care au fost burdușiți jucătorii, echipe cu un punctaj foarte mic fac față cu succes echipelor cu un punctaj mult mai mare: într-un joc Austria (notată cu 34) împotriva All-Stars East (notată cu - 99) austriecii au condus chiar la o diferență de două puncte o bună parte din meci, fiind învinși în cele din urmă la doar un punct diferență (scor 6-7 în prelungiri). Trebuie să recunosc însă că un începător în ale hocheiului nu prea are șanse, chiar dacă joacă cu o echipă bună, să cîștige un meci cu o echipă puternică. În rest calculatorul își dirijează bine jucătorii pe gheață, știind să efectueze toate "specialitățile" și procedeele tehnice ale unui adevărat joc de hochei fiind capabil să atace, și chiar să înscrie, în situații de inferioritate numerică și să riște totul pe o carte în situații disperate, prin înlocuirea portarului cu un jucător pentru a obține o superioritate numerică în vederea egalării, neavînd probleme în privința înscrierii de puncte pe tabla de marcaj.

Grafică, sunet, feeling

Încercînd să răzbată pe un segment de piață dominat de Actua Ice Hockey (Gremlin) și de NHL98 (EA), NHLPP98-ul celor de la Virgin Interactive trebuie să se ridice măcar la nivelul de prezentare al acestora pentru a avea vreo aspirație la hardul calculatoarelor noastre.

Și părerea mea este că reușește, oferind o calitate a graficii cel puțin la fel de bună comparativ cu cea a celorlalte două rivale. Deși jucătorii sunt parcă puțin mai slab realizați față de cei din NHL98, NHLPP98 oferă în schimb o excelentă realizare a patinoarului și a atmosferei de acolo: geamuri de protecție, tribune pline de spectatori, reclame pe mantă, băncile pentru rezerve, textura gheții unde se pot vedea urmele lăsate de patine; toate aceste aspecte putînd fi dezactivate pentru o mai mare cursivitate a jocului. Un lucru deosebit de bine realizat și ușor de folosit este sistemul de reluări ce-ți permite un control total al camerei, fazele de joc putînd fi acum tocate mărunțel, fapt cu evidente avantaje didactice și estetice. Sunetul este foarte bine făcut (loviturile pucului, anunțurile comentatorului, fluierul arbitrului, fîșîitul patinelor pe gheață, ciocnirile cu manta sau dintre jucători, orga ce-și face simțită prezența în pauze, uralele tribunelor), conferind un feeling excelent jocului, ca să nu mai vorbim de coloana sonoră ce realmente îți răscolește sîngele în vine.











Pietre în epoca atomului

Nelipsite pînă în prezent din nici un simulator sportiv 3D, decorurile bitmapate își au locul lor de cinste și în NHLPP98. Încercînd să împace resursele de sistem limitate cu cerințele uriașe de resurse sistem ale unui decor 3D total, ele își vor face apariția încă multă vreme pe monitoarele noastre. Deși realizate ca plane bitmapate, tribunele din NHLPP98 sunt mult mai arătoase decît cele din NHL98. Nu pot spune însă același lucru și despre jucătorii de pe băncile de rezerve, aceștia arătînd cel puțin ciudat, cam ca statuile din insula Paștelui, adică împietriți și fără mînuțe... Din aceeași categorie fac parte și fețele jucătorilor, neexistînd texturi separate pentru fiecare jucător, cu alte cuvinte figurile acestora seamănă între ele, vezi un contraexemplu în NHL98, unde jucătorii au figurile sportivilor din ligă.

Fluier final !

Cu o realizare grafică și sonoră aflată la înălțimea cerințelor actuale, NHLPP98 își completează puținele minusuri prin aspectul complex al caracteristicilor ce pot fi controlate de jucător și prin feeling-ul extrordinar pe care-l oferă.

În concluzie, un joc cu mult mai multe pucuri albe decît negre, meritînd toată atenția din partea pasionaților sportului și nu numai, avînd ce oferi oricui își dorește cîteva ore bune de distracție în fața calculatorului.



Cerințe minime/optime

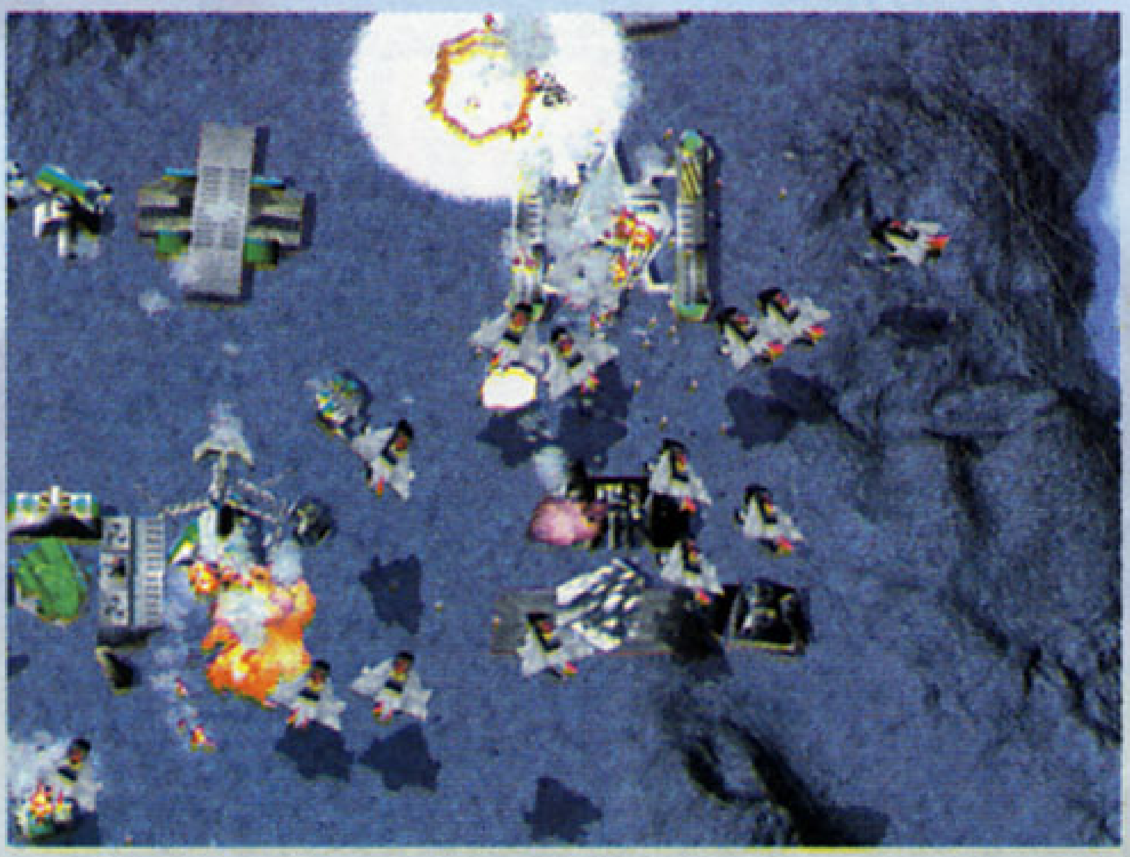
Procesor: Pentium 75 (P133)
Memorie: 8Mb (32Mb)
Hard disk: 80 Mb liberi
Placă video: Placă cu min 2 Mb
CD-Rom: 4X sau mai rapid

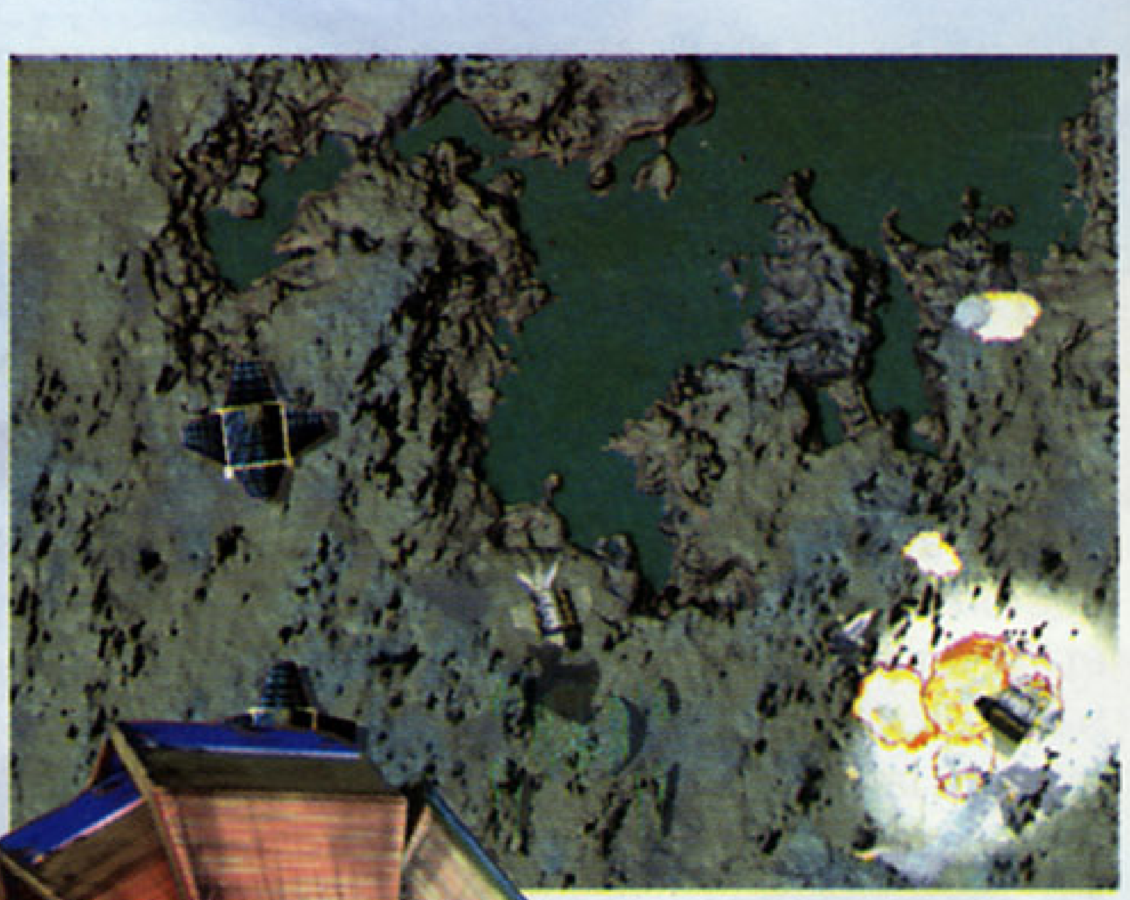
NHLPP se va vedea bine și cu un ochi și cu 2. Are o versiune 3D și una 2D

Scor

80

Grafică bitmapată, jucători fără mîini, bug-uri, pare cam neterminat





Total Annihilation:
THE CORE CONTINGENCY

Ahî...îmm... ehhh.. îrrr...brrr...ăăăăă, mda.. cam așa ceva, ă, de fapt...nu chiar, cam .. ăăă

Acum că Alex Bartic a reușit să facă o introducere care să-l caracterizeze este momentul să înceapă și articolul.

De când a apărut Starcraft Total Annihilation pare multora istorie veche. Deși cu un engine primitiv, fără noutăți deosebite și cu un număr deranjant de restâns de unități, Starcraft a cucerit inimile tuturor datorită personalității sale deosebite, superioară tuturor celorlalte jocuri de strategie. Cavedog însă, pentru a menține TA pe linia de plutire, a lansat Core Contingency, un add-on foarte bun, care corectează o mulțime de lipsuri și probleme din jocul original, aducând în același timp noi unități, hărți și o continuare la poveste.

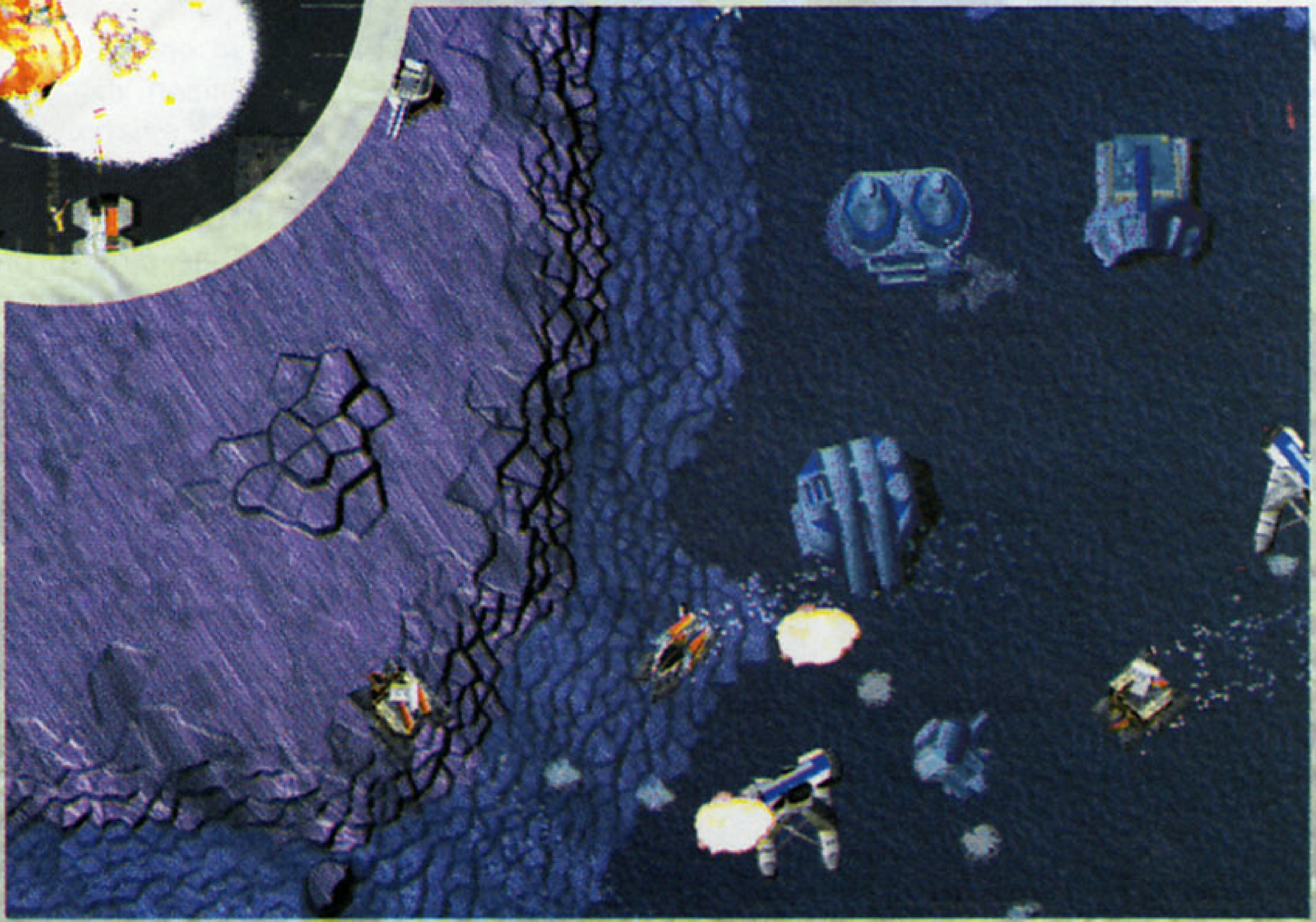
Arm-ul a câștigat războiul multimilenar, eradicând toți Commander-ii Core din galaxie, în afară de unul singur, ascuns cu mult timp în urmă tocmai pentru a evita o înfrângere definitivă. Acest ultim Commander a aflat de existența unui obiect de proveniență extraterestră (nu prea merge termenul), cu ajutorul căruia poate să distrugă definitiv Arm-ul și să reinstaureze imperiul pierdut. Noul capitol al bătăliei dintre cele două părți cuprinde 12 misiuni pentru fiecare, cu hărți și obiective deosebite, cu noi unități adaptate noilor planete care apar acum pentru a întregi universul TA, destul de sărac ca varietate pentru o galaxie întreagă. Luptele încep pe Water World, o lume total lipsită de uscat, iar aici își fac apariția clădirile submarine, de la Metal Extractor până la reactorul nuclear, inclusiv platforma de constuit hidroavioane. Lusch World este o lume a tundrei, plină de mlaștini, pentru care au fost create unitățile hover, capabile să meargă pe pământ, și pe apă. Acid World deține oceane corozive, care degradează încet dar sigur toate unitățile care vin în contact cu ele. O lume a hover-urilor. Crystal World are un teren de-a dreptul imposibil pentru mașini, k-bot-ii și avioanele find mult mai adecvate în asemenea condiții. Slate World este deasemenea o lume ciudata, în care doar avioanele pot face față. Urban World reprezintă vestigiile unei lumi demult apusă, predecesoare a războiului dintre cele două părți care de altfel a și distrus-o. Marea majoritate a lumilor dețin câte un monstru, o ființă care atacă toate unitățile de pe hartă, indiferent de parte. Acești monstri sunt însă destul de slabi, și chiar în număr mare nu produc cine știe ce pagube.



Marea noutate a jocului o constituie unitățile hover, care plutesc la mică înălțime deasupra terenului și a apei. Modelele sunt cele clasice - lansator de rachete, tanc, antiaeriană, unitate de construcție și transportor (mult mai viabil decât varianta navală). Deși slabe, hover-urile sunt perfect adaptate luptelor de hărțuire (hit&run). Avioanele s-au îmbunătățit cu un model de spionaj (dotat cu un radar cu rază medie), și au apărut modelele construibile pe platformă submarină, capabile să aterizeze pe fundul mării. Printre ele se numără și un nou torpedo-bomber, mult mai eficient decât predecesorul său cât și un avion de vânătoare. Marina de suprafață a primit două noi unități, de o importanță vitală: o navă antiaeriană, destul de eficientă și una capabilă să bruieze sonarele inamice, în același mod în care funcționează radar-jammer-ul terestru.

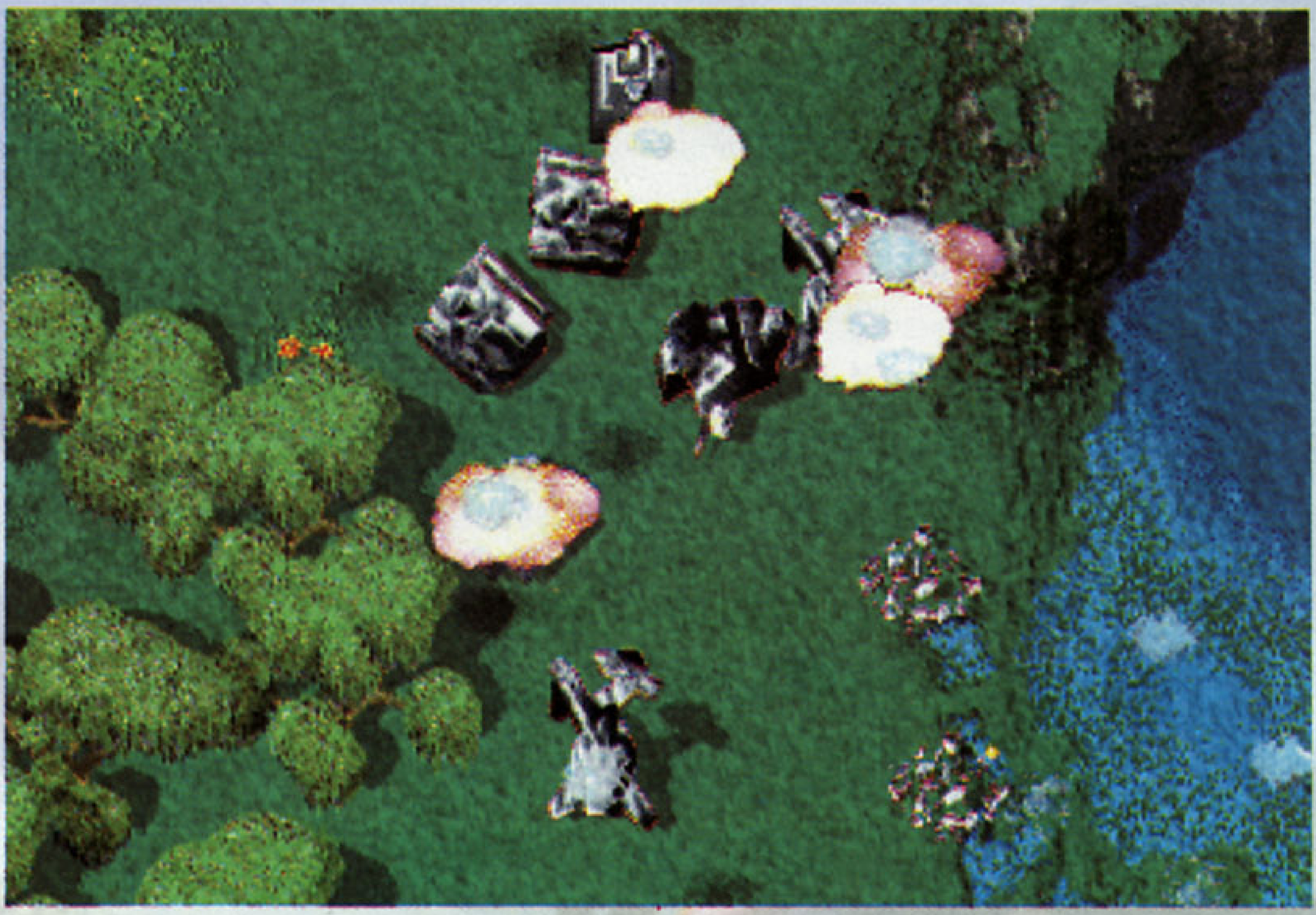
În domeniul K-Bot-ilor au apărut câteva noutăți, cum ar fi Decoy Commanderul, unitate asemănătoare cu Commanderul, lipsită de D-Gun, incapabilă să construiască ceva (poate însă să repare foarte încet) dar foarte bun pentru crearea diversiunilor, mai ales că face și o explozie mai mică, dar totuși comparabilă cu a originalului. Alți K-Bot-i notabili sunt Maverick-ul, dotat cu două tunuri devastatoare și Infiltratorul, neînarmat, dar care se poate face invizibil (spionaj).

Noi vehicule sunt Penetratorul (Arm), un mic Annihilator pe șenile, destul de eficient, și unitățile care așează mine, element care a schimbat un pic fața jocului. Minele sunt de șase tipuri, în funcție de rază și putere, iar cea mai periculoasă este cea nucleară, capabilă să avarieze zdravăn chiar și un Krogoth. Krogoth-ul este mai degrabă un K-Bot Core de proporții gigantești (stil desenele animate asiatice), dotat cu o mulțime de arme și cu o sănătate imensă, pe care doar D-Gun-ul îl mai poate tempera din când în când. Construcția lui necesită o clădire specială - Krogoth Gantry, iar procesul consumă o mulțime de resurse,



dar are un rezultat bun ...

Cele mai impresionante clădiri din joc sunt cele submarine, construibile cu ajutorul submarinelor. Acestea reproduc clădirile de bază de pe uscat: metal maker, metal extractor, reactor nuclear și bateriile de stocat metal și energie. La ele se adaugă lansatoarele avansate de torpile (total scufundate) și noul advanced sonar, cu o rază mult mai mare. Pentru apărare există la suprafață variantele maritime ale turnurilor cu laser și rachete. Colții de dragon au fost și ei adaptați la mediul marin, fiind foarte folositori la apărarea bazei împotriva unor atacuri prin surprindere. Pe uscat au apărut zidurile de apărare, care pot rezista la un foc de Intimidator (doar la unul), reactoarele nucleare invizibile, tunurile antiaeriene (puteau fi download-uite de pe Internet) și Moho Metal Maker (consumă multă energie și dă 16 metal). Cele mai cumplite arme nu mai sunt Big Bertha și Intimidator, ci variantele lor rotative, capabile să tragă de mai multe ori pe secundă (la un consum de energie corespunzător), terciuind rapid și eficient cam orice forță de atac. Ambele părți pot construi Targeting Facility, o clădire care permite tuturor unităților să tragă fără contact vizual sau comandă umană pe radar, scutind jucătorul de o gramada de click-uri pe minimap.



Pe single-player, așa cum am specificat și mai sus, sunt în total 24 de misiuni, plus una specială - Krogoth Encounter, pentru cei care consideră TA-ul mult prea ușor. Această bătălie este o simulare a uneia dintre luptele finale între Arm și Core, înaintea distrugerii celei din urmă, și este de departe cea mai criminală misiune din tot jocul. În primul rând necesită cel puțin 64MB Ram și un P2-233 nu îi ajunge pentru a se mișca bine. La asta se adaugă și continua presiune exercitată de computer, care are AI-ul special adaptat hărții, și atacul simultan al 2-3 Krogoth-i, care este destul de greu de respins. Că tot a venit vorba, AI-ul din TACC a fost un pic îmbunătățit (versiunea afișată la pornirea jocului este 3.0), și joacă ceva mai bine, părând mai puțin obsedat de Metal Extractore și unități de construcție.







Pe multi-player, situația este un pic mai ciudata. Deși hărțile maritime cunosc o nouă vigoare, datorată unităților submarine, pe uscat 2-3 Krogoth-i pe care un jucător Core îi poate face dacă este lăsat în pace devin aproape imposibil de contracarat, mai ales dacă mai există și un Targeting Facility pentru ei. Oricum, un jucător exterminat pe uscat poate rezista sub apă (element inexistente la ora actuală în alte jocuri de strategie), jocul nefiind chiar pierdut pentru el, de unde devine necesară dezvoltarea unor forțe mixte, nu numai Intimidator pentru pisat adversarul (și care nu trage sub apă). Printre noile facilități ale jocului se numără și comenzile pentru împărțirea resurselor pe multiplayer. Astfel, prin "+setsharemetal 5000" jucătorul are posibilitatea de a-și ajuta aliatul cu tot metalul pe care îl are, păstrându-și pentru el o rezervă de 5000.

Foarte interesantă mai este și posibilitatea setării grupului pentru o fabrică, toate unitățile care ies din ea ulterior făcând parte din el. Apăsarea tastei SHIFT concomitent cu plimbarea mouse-ului peste o unitate invizibilă afișează suprafața în interiorul căreia poate fi văzută de oricine. Au mai apărut și comenzi pentru selectarea anumitor tipuri de unități, permițând o manipulare mai ușoară și o vedere de ansamblu asupra câmpului de luptă (de exemplu selectarea tuturor radarelor, sonarelor și a echipamentului de bruiere a acestora).

Grafica a fost un pic modificată, în sensul că numărul de poligoane al unităților a fost redus și parcă se mișcă ceva mai bine. Dar nu îndeajuns pentru a deveni cu adevărat jucabil în patru fără P2-300 cu 64MB RAM ...

Deoarece jocul nu vine cu noi piste audio muzica rămâne cea veche. Rolul CD-ului CC este doar de suport de pe care se instalează, vechiul CD cu TA fiind în continuare necesar în unitatea de CDROM pentru a se putea juca

Pe CD-ul cu TACC se mai află și TAE (The Total Annihilation Map and Mission Editor), editorul cu care eu fost realizate toate hărțile Cavedog-ului. Deși nu se poate lăuda cu un aspect fenomenal sau printr-o ușurință de utilizare extraordinară, TAE este totuși un foarte bun editor, cu toate facilitățile necesare creeri hărților la un nivel profesionist.

În final se poate afirma că TACC este un add-on bine realizat, a cărui existență este pe deplin justificată de numărul mare de îmbunătățiri aduse jocului. Singurele probleme pe care le are sunt în continuare AI-ul, lipsa unor scene animate între misiuni, și poate obiective nu foarte complexe, de genul distruge tot ...







Cerințe minime/optime

Procesor: Pentium 100 (P200)
Memorie: 32 Mb RAM
Hard disk: 100 Mb
Placă video: VGA 256 culori
CD-Rom: 4X

Rămîne în continuare un mare consumator de resurse

Scor

92

Un add-on de nelipsit pentru toți fanii Total Annihilation-ului.

INCOMING



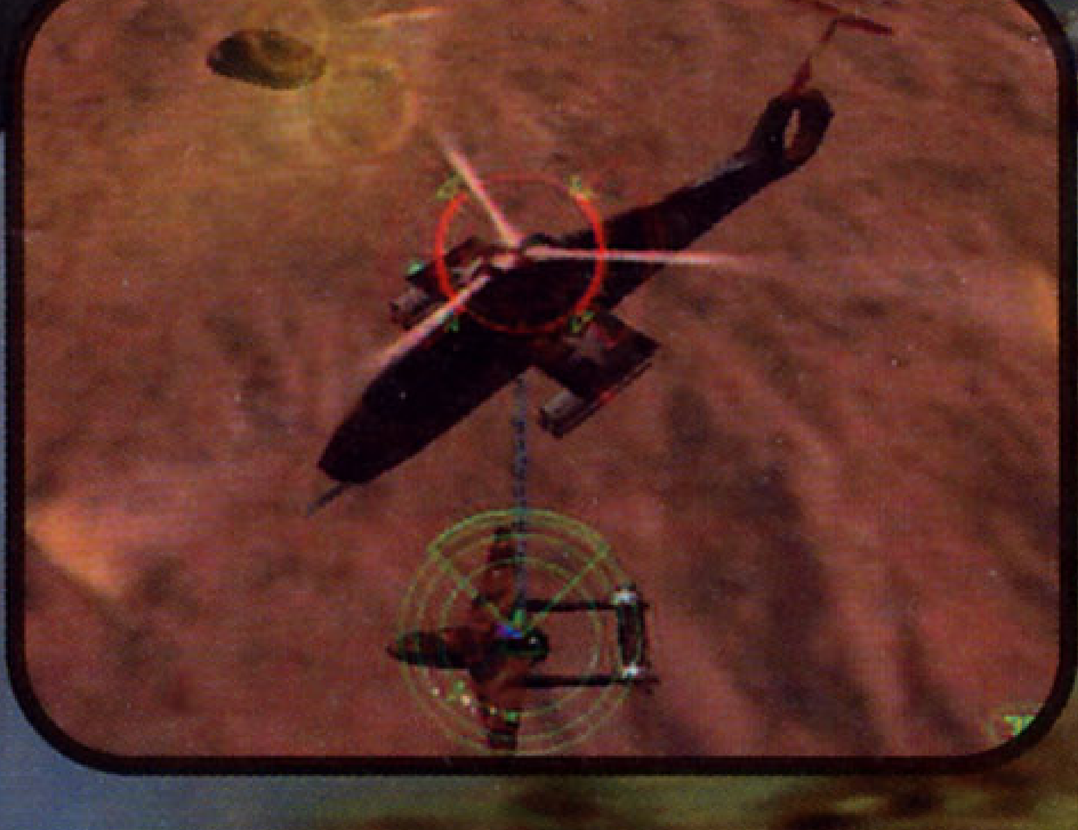
Nu sunt mulți oameni care să aibă curajul să se suie într-un elicopter de război, să ia conducerea unui tanc și să folosească o turetă în mijlocul unei lupte. Tu ,desigur, ești însă printre cei curajoși, nu Cristi Radu?

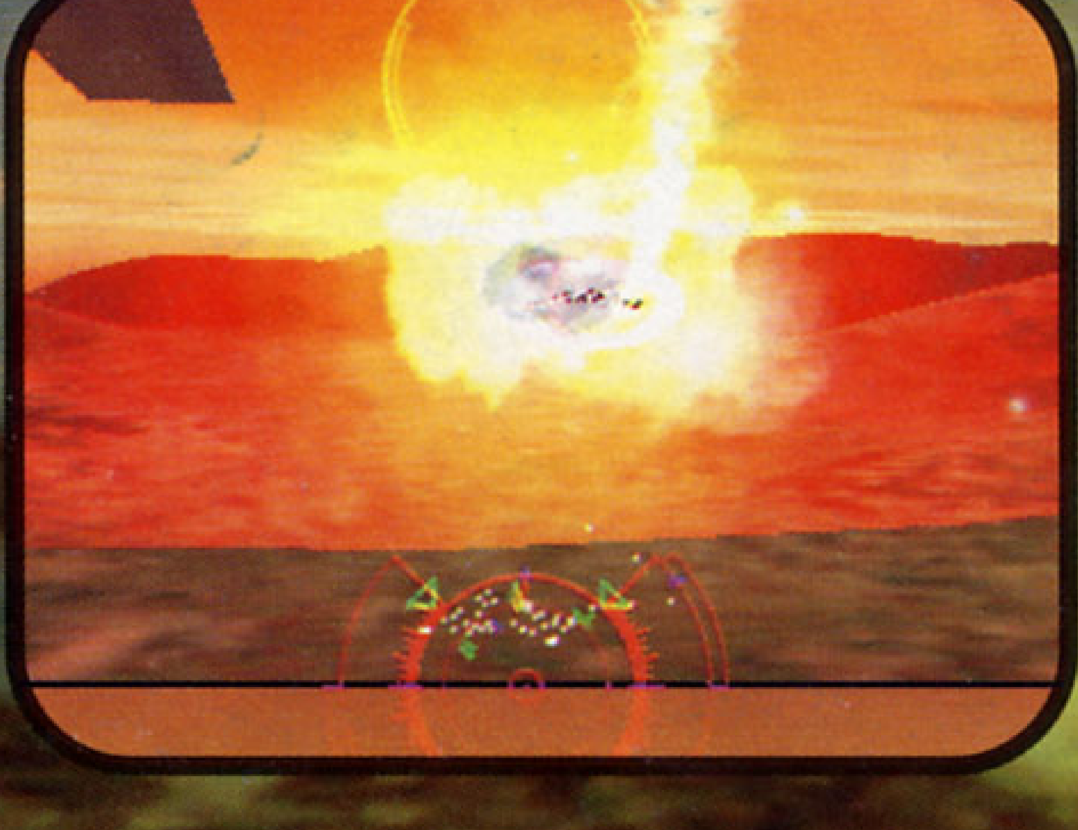
CR: Sigur că da.. nici nu se pune probl...

ED: ...Phau!!

CR: Aaaaaa!!!





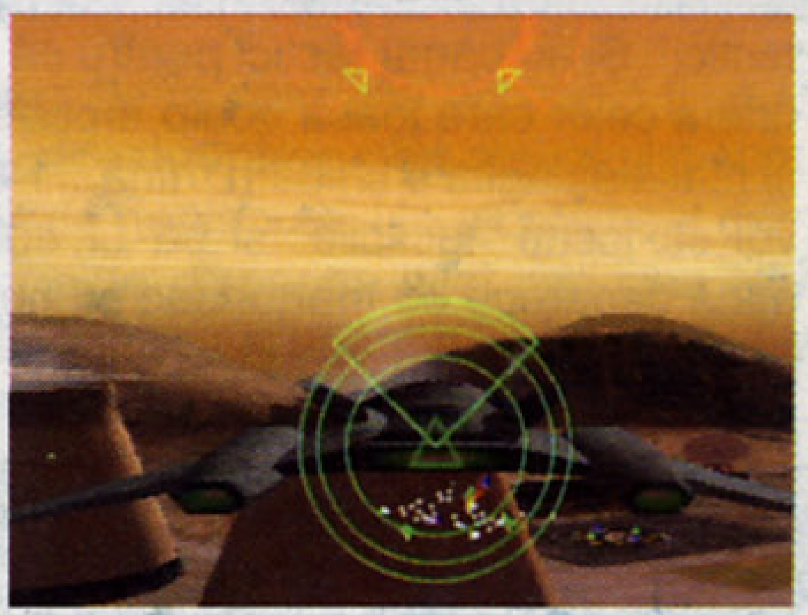


Incoming. În traducere liberă asta ar însemna "vineee" sau "cadeee".În sfîrșit după un timp îndelungat de producție Rage Software s-a gîndit că a sosit timpul ca Incoming să vină în sfîrșit pe rafturile magazinelor. A fost probabil una dintre cele mai mediatizate lansări ale unui joc. Încă dinainte de a se ști cum va fi jocul toate revistele și Internetul abundau de imagini care îți tăiau răsuflarea și te făceau să te întrebi dacă sunt întra-devăr dintr-un joc sau sunt doar desene 3D realizate cu ajutorul calculatorului. Probabil că așa a fost să fie, la un moment dat trebuia să apară un joc care să arate ce se poate face într-adevăr cu un calculator în ziua de azi. Din întîmplare sau nu Incoming a fost primul care a arătat acest lucru. Au urmat Forsaken, Unreal și sigur vor mai fi și altele. Însă Incoming a fost primul și nimeni nu mai poate contesta acest lucru.

Cei de la Rage au hotărît că faptul de a fi primii care ies pe piață cu joc care nu se poate juca decît cu accelerator 3D, este suficient pentru a avea succes. În consecință nu se poate spune că avem de-a face cu un joc original, decît poate din punct de vedere grafic. Cea mai simplă idee pentru a crea un joc este să-l plasezi undeva în viitor cînd omenirea este atacată de extratereștri. Dacă pornești în felul acesta totul devine foarte simplu și viața programatorilor mult mai ușoară. Nu trebuie să respecți nici o regulă pentru că acestea nu există încă și poți inventa orice lucru fără să ai grijă să respecți realitatea. Pe de-altă parte nu ai nici probleme cu legislația unor țări care interzic violența din jocuri dacă este îndreptată împotriva ființelor umane. În schimb putem ucide extratereștrii cîți dorim și în ce fel dorim. Totuși există cîteva particularități care fac Incomingul atît de deosebit de restul shoot-em-up-rilor.







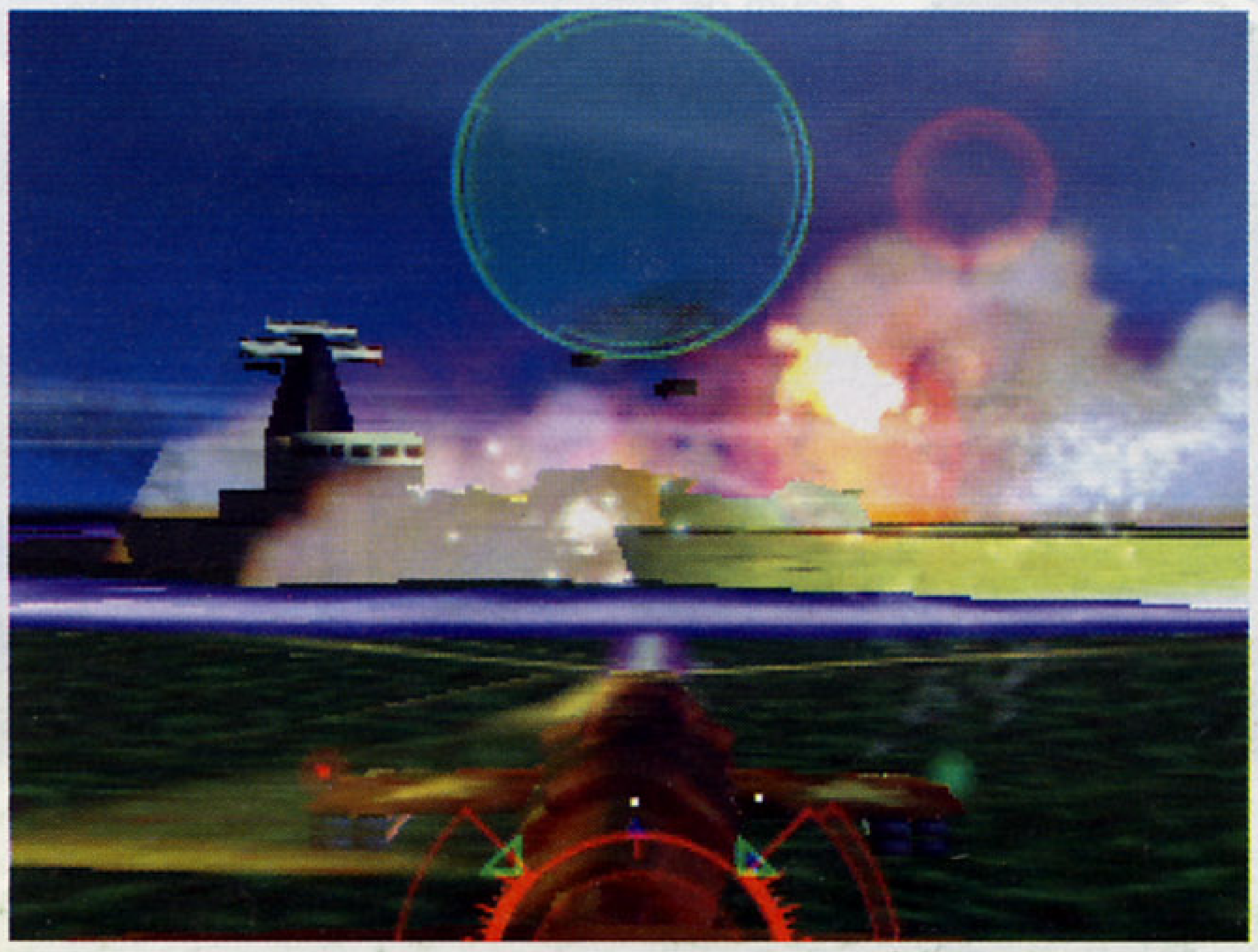
O notă de varietate

Una din particularitățile de bază ale jocului este reprezentată de faptul că poți prelua controlul mai multor vehicule de-a lungul bătăliei tale cu extratereștrii. Astfel te poți plimba prin terenul 3D superb reprezentat la bordul avioanelor, elicopterelor, tancurilor și a turetelor mobile. La un moment dat există chiar o serie de misiuni în care trebuie să-ți aperi baza din interiorul unui tun anti-aerian fix. Vă întrebați probabil cum poate un jucător să se descurce cu atîtea tipuri de vehicule foarte deosebite între ele. Sistemul este simplu ca la orice shoot-em-up. Există 2 taste de accelerație și frînare, 2 taste pentru coborîre sau urcare dacă este nevoie, iar întoarcerile spre stînga sau spre dreapta se realizează cu ajutorul mouse-ului sau a joystik-ului. Iată în ce fel poți conduce un tanc și un elicopter aproximativ la fel... La urma urmei este vorba de un arcade (de genul acelora întîlnite în sălile de jocuri de la mare sau de la munte) și nu de un simulator ultra-realistic.



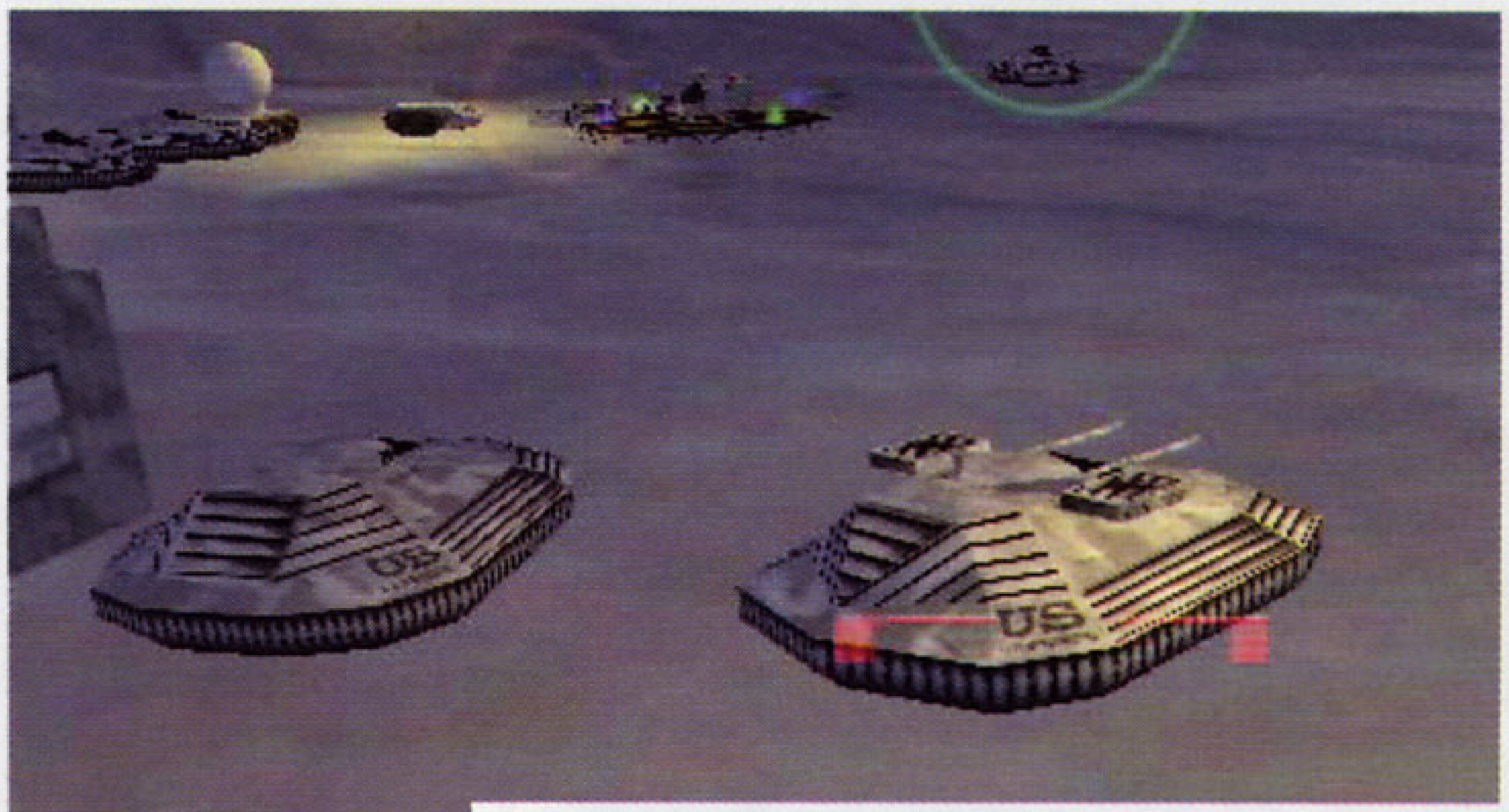
Meniul de început al jocului îți pune la dispoziție, pe lîngă obișnuitele opțiuni de configurare, patru moduri de a juca. Primul este cel mai simplu dar și cel mai enervant: modul Arcade. În principiu în acest mod, preiei conducerea unui vehicul oarecare, indiferent că este aliat sau aparține extratereștrilor (ce mai contează oricum toate arată cam la fel), și încerci să dobori cît mai multe nave inamice înainte să fi tu însuți doborît. Ai la dispoziție 5 "vieți", iar cînd pierzi una din ele continui cea nouă din locul unde ai pierdut. Bănuiesc că singurul scop pentru care ai putea să revi în acest mod de joc este realizarea unui punctaj cît mai mare, care este înregistrat frumos într-un top. Acum ai în sfîrși un motiv să-ți chemi prietenii care ți-au mai rămas. Și singurul mod de a ajunge în top este acela de a colecta toate power-up-urile (îmbunătățiri) pe care le poți găsi înșirate pe teren altfel extratereștrii devin din ce în ce mai răi. Puteți fi siguri că nu e ușor deoarece am încercat și eu fără prea mult succes.

Al doilea mod este Campania Arcade în care trebuie să-ți croiești drum de-a lungul a zece nivele pline de extratereștrii. Acum lucrurile devin mai interesante deoarece peisajul se schimbă mai des și ai mereu cîte ceva de făcut. După ce ați jucat primul nivel, o să aveți impresia că zece nivele înseamnă cam mult. De fapt nu este chiar așa: primele șase nivele sunt mai lungi fiind împărțite în cîte zece faze fiecare, în timp ce ultimile patru sunt foarte scurte. Între fiecare fază schimbi vehicolul pe care îl conduci pentru a te adapta misiunii pe care o ai de îndeplinit. Dacă trebuie să vînezi farfuri zburătoare atunci cel mai indicat este să zbori cu un avion de luptă, dacă ai de apărat baza atunci vei fi instalat comod într-un tun anti-aerian sau într-un tanc, iar dacă trebuie să transporți containere dintr-un punct de pe hartă în altul atunci ai nevoie de un elicopter. Dar nu vă ambalați prea tare, căci dacă misiunile sunt într-adevăr simple asta nu înseamnă că sunt și ușor de îndeplinit. Între tine și obiectivele misiunii, valuri de atacatori cu ochi mari negri inexpresivi, încearcă să te doboare. Arsenalul celorlalți nu este de loc de subestimat. Ei posedă toate formele de arme pe care programatorii de la Rage le-au putut imagina: de la nave mici de luptă pe care le poți doborî ușor cu ajutorul unei rachete sau a mitralierei din dotare pînă la farfurii zburătoare uriașe care pîrjolesc tot ceea ce le stă în cale. Deși mulți, atacatorii nu sunt foarte deștepți, la urma urmei te bați cu calculatorul,propria noastră creație. După un timp începi să înțelegi planul lor de luptă cibernetic pe care îl repetă cu o precizie de ceas atomic: la fiecare raid, se despart în două grupe, una te ține pe tine în suspans în timp ce cealaltă încearcă să distrugă baza pe care se presupune că trebuie s-o aperi... Totul se repetă atît de precis și inteligența artificială a navelor inamice este atît de redusă încît la un moment dat știam în ce zonă de pe ecran să îndrept țeava tunului pentru ca odată început raidul extratereștrilor aceștia să treacă unul după altul drept prin proiectilele mele. Oricum la cîți de mulți vin ar fi fost culmea să mai și "gîndească".



Al treilea mod de joc s-ar traduce: Tactici de Campanie. Iată ceva nou pentru un arcade. Dar în ce constau "tacticile" vă întrebați probabil. Ei bine acest mod se aseamănă foarte mult cel de Campanie descris mai sus cu singura deosebire că între fazele unei misiuni ai posibilitatea de a da ordine unităților aliate din împrejurimi. Ordinele se dau în stil Command & Conquer, de sus, constînd mai ales în trimiterea în patrulare a unităților de care dispui. În momentul în care acestea descoperă inamicul imaginea de pe ecran se schimbă brusc și o iei de la capăt cu împușcatul extratereștrilor ca în celelalte moduri de joc. Există și cîteva greșeli de programare în acest





m o d totuşi: interfaţa este un pic cam greu de folosit iar unităţile pe care le ai sub comandă nu atacă inamicul decît la ordinul tău expres. Să nu care cumva să vă faceţi impresia că aveţi ocazia să construiţi cîte ceva. Nu, ar fi semănat prea mult cu BattleZone. Mai degrabă se pare că la un moment dat cineva a intrat peste programatorii de la Rage agitînd o chiflă în mînă şi strigînd: Hei, hai să băgăm nişte tactici!. Şi au băgat tactici pentru că marea majoritate a celor care joacă acolo arcade-uri vor tactici şi mai ales agită o chiflă-n mînă... Puteţi încerca şi voi să jucaţi "tacticile" şi să ... agitaţi o chiflă-n mînă deoarece eu mărturisec că nu am reuşit.

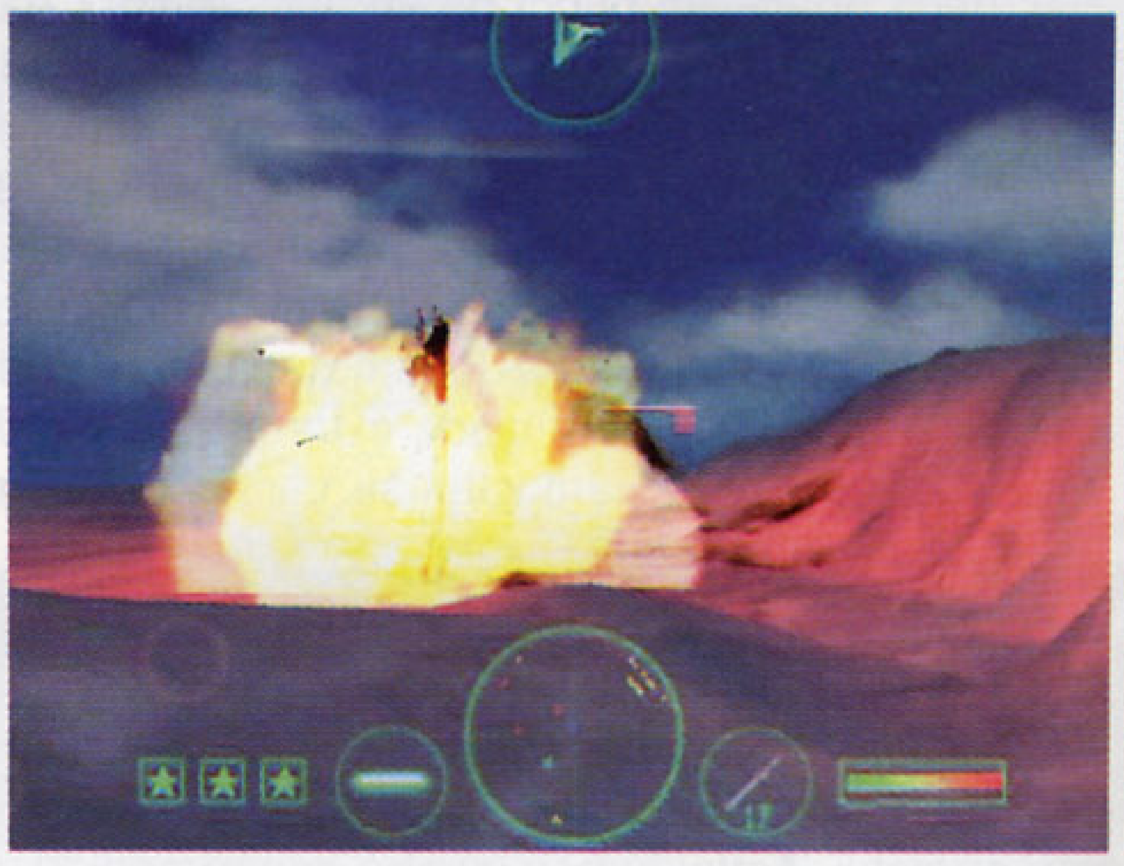
Cum se clătesc ochii

Ceea ce este într-adevăr bine realizat în Incoming este grafica. Acţiunea se desfăşoară deasupra unui teren 3D foarte bine realizat cu dealuri, munţi şi văi. Toate aceste forme de relief îţi pot asigura o acoperire temporară în momentele în care te găseşti în dificultate. Misiunile se petrec în locuri variate: Antartica, un cîmp petrolifer, pe diverse planete extraterestre. Poate pentru a spori cumva dificultatea jocului mai mult de jumătate din aceste misiuni le faci ajutat de trupe prietene. Iar dificultatea constă în a încerca să eviţi să dobori din greşeală pe cei care te ajută. Sistemul de ochire este foarte simplu, fiind semi-automat: tot ceea ce ai de făcut este să-ţi îndrepţi nava spre inamic mai mult de 1 secundă, iar calculatorul selectează ţinta curentă. Nu mai trebuie să apeşi decît butonul de foc. Însă atunci cînd joci în unul din tunurile anti-aeriene ochirea nu se mai face automat şi poţi să ai dificultăţi în a deosebi între explozii identitatea navelor.

Efectele grafice sunt într-adevăr deosebite. De fapt pînă la Incoming nu am mai văzut aşa ceva şi nici nu credeam că placa grafică pe care o am în calculator poate face aşa ceva. Toate explozile sunt efectiv făcute cu multe flăcări transparente care izbucnesc în toate părţile. Navele care explodează se sparg în sute de bucăţi mici care par să cadă pe pămînt independent una de alta, toate acestea fără nici un sacrificiu din partea vitezei de rulare a jocului.

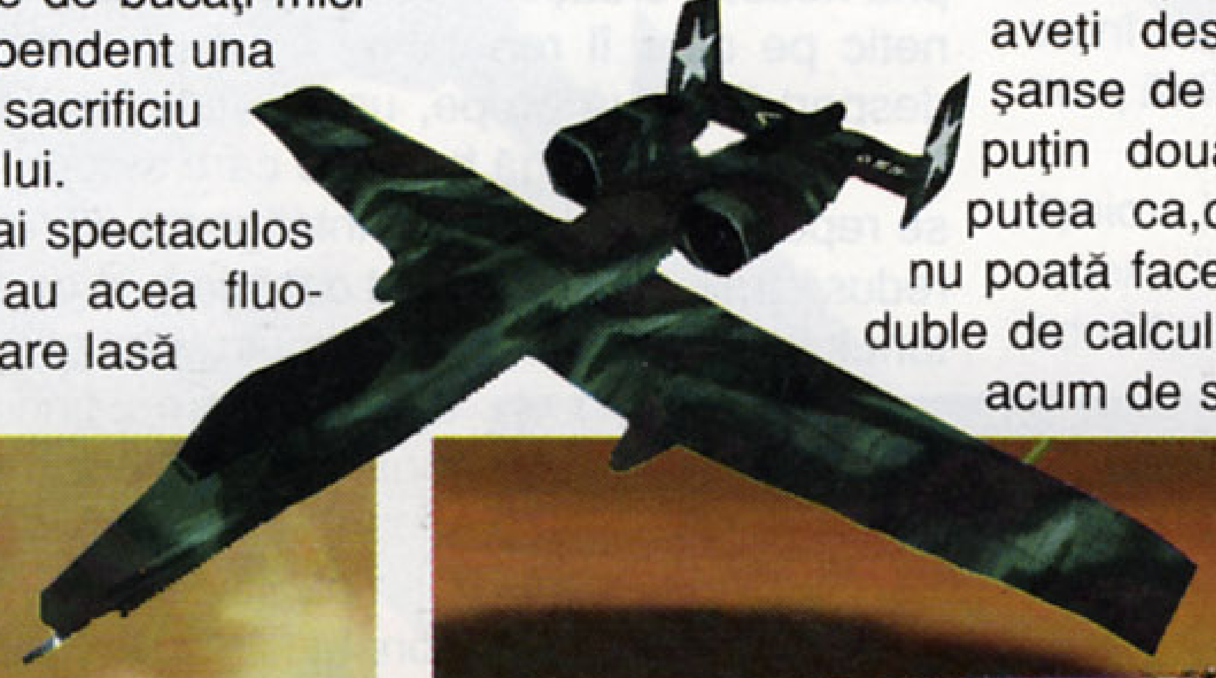
Armele sunt care mai de care mai spectaculos reprezentate: lasere care chiar au acea fluorescenţă caracteristică, rachete care lasă în urmă fum transparent care la rîndul său se destramă pe parcurs. Distrugerea unor obiective terestre atrage după sine apariţia unor explozii în genul celor atomic: ciuperca, apoi unda de şoc care se propagă pînă în momentul în care întîlneşte un obstacol sau scade din intensitate. Din depărtare efectul luptei este deosebit, văile dintre munţi se iluminează într-o mulţime de culori în funcţie de armele folosite. Chiar şi sunetele din timpul luptelor încearcă să atingă nivelul graficii. S-a încercat realizarea unui sistem aproape 3D de reprezentare a sunetului. Astfel poţi în mod sigur afla din ce parte eşti atacat dacă dispui de două boxe. S-ar putea ca informaţia să fie şi mai precisă (incluzînd şi elevaţia) dacă placa audio suportă sunet surround şi dacă dispui de două perechi de boxe. În oricare din cazuri, sunetele vor crea o atmosferă inconfundabilă. Mai ales că din cînd în cînd sunetele sunt întretăiate de transmisiile radio ale celor care luptă alături de tine. Şi cel mai des folosit cuvînt este desigur: Incomiiiing!!!

Ultimul mod în care poate fi jucat Incoming este modul multi-player. Aceasta este inovaţia pe care o aduce PC în lumea jocurilor arcade. Într-o sală de jocuri cu greu poţi găsi aparate dintr-o generaţie mai nouă care să fie legate în reţea. Desigur acest lucru poate să nu fie adevărat dacă vă încadraţi în unul din cele două cazuri: nu trăiţi în Romania sau preferaţi să jucaţi pe un singur aparat cu prietenul vostru împărţind ecranul în aşa numitul split-mode. Vestea bună pentru cei care se încadrează la această ultimă categorie, este că Incoming are un astfel de mod de joc care îţi permite să împarţi ecranul în două şi să împarţi tastatura cu prietenul sau duşmanul tău după caz. Dacă încercaţi să jucaţi în acest fel aveţi destul de puţine şanse de reuşită din cel puţin două motive: s-ar putea ca,calculatorul să nu poată face faţă cerinţelor duble de calcul pe care le are acum de satisfăcut, iar în al doilea rînd tastatura poate deveni supraaglomerată şi fizic dar şi practic prin bombardarea calculatorului cu impulsuri simultane generate de apăsarea simultană a mai multor taste de către degetele voastre. Singura soluţie, în cazul în care vreţi să jucaţi în acest mod, este cea oferită numai de PC-uri: reţea locală sau Internet.



Viteza de joc este mai mult decît bună, chiar şi pentru un calculator Pentium 133. Se poate însă ca nu toate plăcile video suportate să aibe performanţele unei placi 3dfx Voodoo şi să fie nevoie să compenseze cu o putere de calcul mai mare (Pentium 200 sau mai mare). În oricare din cazuri vor exista însă momente în care Incoming va fi mai greu de jucat datorită fie aglomeraţiei mari a obiectelor de pe ecran fie datorită efectelor speciale. În ciuda faptului că Incoming pare mai degrabă un joc creat special pentru a demonstra avansul tehnologic actual acesta rămîne unul dintre jocurile arcade pe care le poţi găsi pe PC la ora actuală.







Cerinţe minime/optime

Procesor: Pentium 133
Memorie: 16 Mb RAM
Hard disk: 50 Mb
Placă video: cu 4 Mb sau AGP
CD-Rom: 2X

Necesită o placă accelerată 3D. Nu o aveţi, nu îl jucaţi

Scor

84

Ţineţi cont că este la urma urmei un joc arcade.

Addiction pinball



Faptul că bilele nu sunt specialitatea lui Alex Bartic este un lucru pe care l-am observat de mult. Motivul pentru care i-am dat acest articol a fost o şansă să se reabiliteze. Din păcate nu a profitat de ea



Cine nu a auzit de Worms 2? Puţini desigur. Addiction Pinball este, aşa cum îi spune şi titlul, un pinball scos de Team 17, producătorul celor două Worms-uri, total diferit ca stil şi idee de acestea, aducînd însă o nouă dimensiune jocurilor de acest gen: realismul. De fapt acesta a fost cuvîntul cheie al echipei producătoare, şi au ajuns chiar foarte departe în comparaţie cu alte produse asemănătoare. AP vine cu doar, din nefericire, două table: World Rally Fever şi Worms (eternul laitmotiv al Team17), dotate însă cu o grafică şi un sunet de cea mai bună calitate.

Prima tablă, World Rally Fever, cea care mi-a plăcut cel mai mult, nefiind un fan al Worms 2, este destinată în principal maniacilor după viteză. Designul este foarte bun, grafica extraordinară şi cel mai important, bila prinde o viteză de-a dreptul dementă. Punctele cele mai serioase sunt realizate prin "obiective speciale" de genul RedLine, Wall of Death şi Halfpipe. În locul clasicului scor afişat în partea de sus a ecranului rulează în permanenţă animaţii cu maşini, reflectînd foarte bine situaţia jocului (mai ales cînd pierzi bila şi vehiculul se răstoarnă în zgomot de fiare şi explozii).

A doua tablă, Worms, este pentru disperaţii după viermi (nu stiu de ce mă gîndesc la Camil). Chiar dacă nu este vorba neapărat de Worms 2, ci mai degrabă o combinaţie între acesta şi primul, grafica şi sunetele sunt totuşi un deliciu, compensînd simplitatea designului (în comparaţie cu prima tablă). Bila nu prinde viteze asemănătoare cu cele din precedenta, dar diversele misiuni şi obiective sunt la fel de complexe şi diversificate (marea majoritate, ca paraşutări de muniţie, tragerea cu racheta, Uzi-ul şi Air-Strike-ul sunt cunoscute de la Worms). În ecranul destinat animaţiilor se pot juca diverse minijocuri, cum ar fi oaia de la Worms (nu ştiu de ce mă gîndesc la Alex - Ed.), cu care trebuie să colectezi bonus-uri şi să omori cît mai mulţi viermi.

Spre deosebire de alte pinball-uri, mişcarea bilei în AP are la bază un model vectorial, cu impuls, acceleraţie şi inerţie, elemente care erau pînă acum apanajul realităţii maşinilor din sălile de jocuri. Desigur, programatorii au implementat posibilitatea lovirii tablei, aceasta realizîndu-se din trei direcţii (jos, stînga şi dreapta), cu eventuale combinaţii, permiţînd bilei executarea unor manevre nemaivăzute la alte jocuri de acest gen. În acelaşi timp utilizarea normală a acestor trei taste nu duce la blocarea jocului şi la apariţia mesajului "Tilt", decît după excese care sunt şi avertizate prin bip-uri.



Grafica jocului este extrem de bogată în delatii, de la viermii desenaţi la pixel pînă la reflectarea în bilă a tablei (efect nemaiîntîlnit de mine nicăieri). Pe deasupra, printre opţiuni există şi posibilitatea de a seta unghiul pe care îl face tabla cu ecranul (de la 0 pînă la 75 grade), în total cinci poziţii, jocul calculînd automat detaliile ca dimensiunea şi viteza bilei la distanţă.

La capitolul sunete nu lipseşte absolut nimic din ceea ce se poate cere de la un pinball. Jocul are două teme muzicale principale (doar sunt două table, nu ?), fiecare cu micile ei variaţii (pe CD sunt în total cca. 32 track-uri audio). Melodiile, deşi foarte interesante devin la un moment dat un pic cam obositoare, iar uneori în timpul jocului muzica dispare temporar. Problema principală este reprezentată de schimbarea pistelor audio, care durează pe orice CD-ROM cîteva fracţiuni de secundă, îndeajuns de mult pentru a fi sesizate. În ciuda sistemului inteligent de schimbare a track-ului (doar în momentele în care bila nu poate fi pierdută), aceste întreruperi ale jocului sunt destul de neplăcute. Un alt element deranjant este dispariţia bilei prin cine ştie ce văgăună şi reapariţia ei pe tablă din cu totul altă direcţie, şi cu viteză pe deasupra, iar combinarea acestui efect cu animaţiile foarte interesante (cel puţin pentru început) care rulează în parte superioară a ecranului m-a făcut să o şi pierd de cîteva ori.

În final se poate afirma cu certitudine ca Addiction Pinball este un joc foarte bine realizat, care aduce o mulţime de noutăţi genului (ca de altfel şi Worms 1), dar care suferă prin lipsa unui număr mai mare de table de joc. Două sunt totuşi cam puţine, şi te plictiseşti destul de repede de ele dacă nu eşti cu adevărat fanatic, iar după ce l-ai jucat nu îţi mai vine să treci la o bazaconie scoasă de cine ştie ce firmă ... Oricum, este o intrare extraordinară în lumea pinball-urilor, o apropiere de realitate care lipsea cu adevărat în acest domeniu.





Cerinţe minime/optime

Procesor: Pentium 75 (P120)
Memorie: 16 Mb RAM (32 Mb)
Hard disk: 20 Mb
Placă video: 1 Mb (2Mb)
CD-Rom: 4X

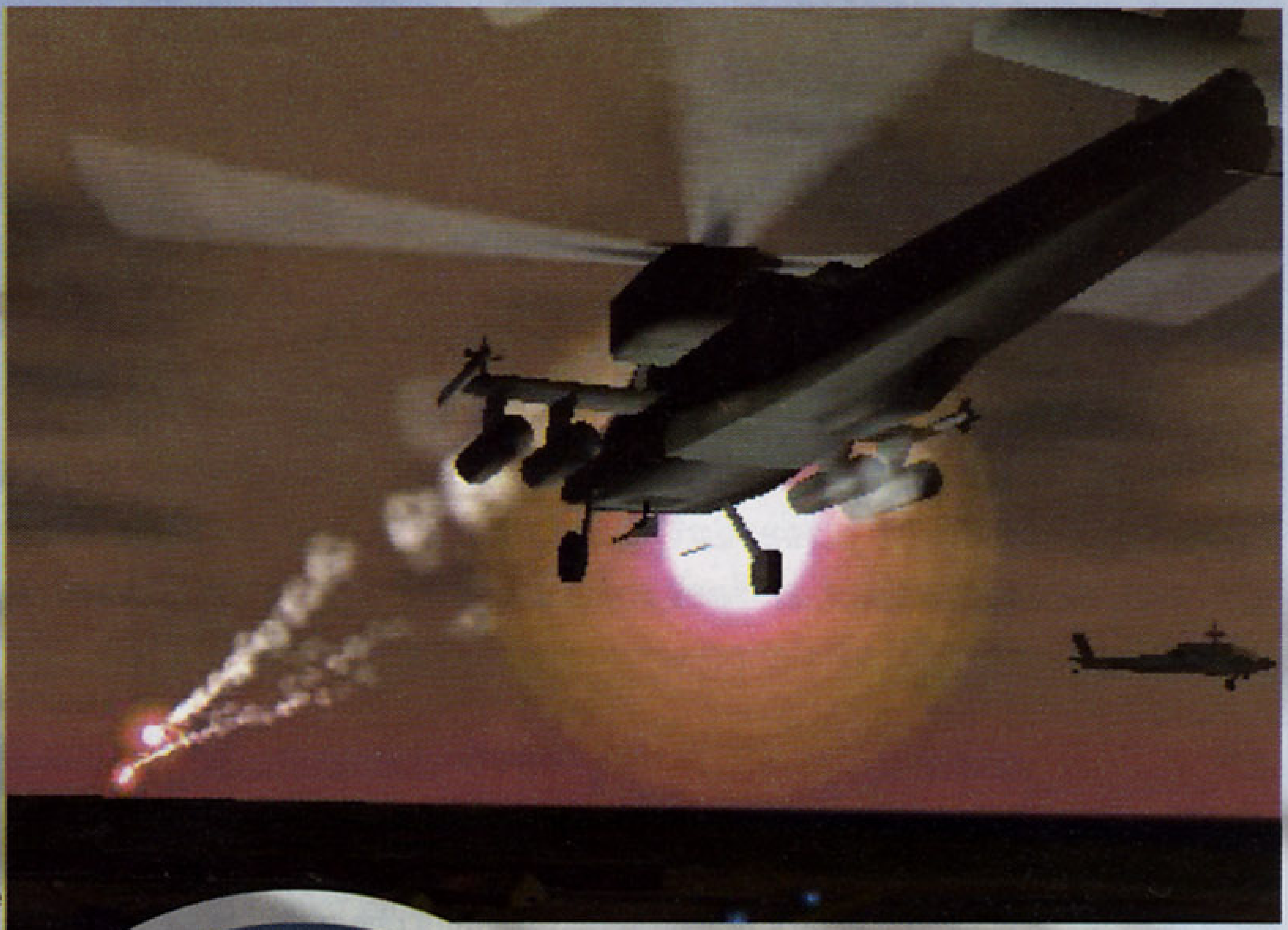
Rămîne în continuare un mare consumator de resurse

Scor

88

O superbitate de pinball recomandat în primul rînd fanilor Worms

TEAM apache



Cînd a primit în dar primul său elicopter Dan Dimtrescu a dormit în el. La fel şi în al doilea şi al treilea. Cel mai greu a fost să se decidă cum să procedeze cînd a primit întreaga echipă Apache. Vă lăsăm pe voi să descoperiţi cum a procedat





Din sumarul episodului trecut (celor foarte interesaţi de acest joc le recomand cu căldură citirea acelui excelent preview realizat de un redactor de excepţie al revistei noastre) : Team Apache este un simulator de elicoptere care îşi propune ceva diferit de reţetele clasice ale genului. Astfel, abordarea sa nu este foarte strictă în privinţa detalilor tehnice, dar jocul recreează totuşi destul de realist desfăşurarea războiului aerian şi a luptelor purtate de elicoptere.

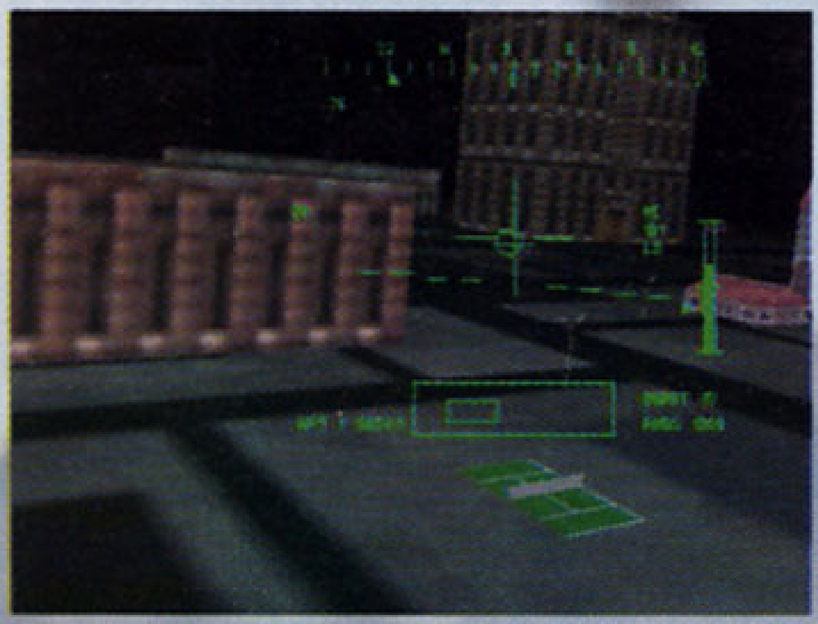
Realism

După cum am mai spus, viziunea realizatorilor jocului asupra realismului nu include neapărat reprezentarea fiecărui buton şi switch de la bordul Apache-ului, ba chiar din contră. Un pilot real este antrenat ani de zile în folosirea acelor sisteme, are carlinga în jurul lui cu toate butoanele la locul lor şi nici nu trebuie să se chinuie cu restricţiile impuse de PC. La nivelul sistemelor de bord reprezentate şi aflate la îndemîna jucătorului, Team Apache este foarte sărac, mai ales în comparaţie cu ultra-realistul Longbow 2. Acest lucru se întîmplă în principal din cauza modelării unei variante mai sărace în electronică a Apache-ului şi a "interzicerii" accesului pilotului în carlinga ofiţerului de tir. Dintr-o dată ţi se neagă accesul la sistemul de designare a ţintelor (TADS) şi toată gruparea de camere optice aflate în turela din botul elicopterului (Fani Longbow notaţi că în plus radarul de control al tirului - FCR - nu este prezent în versiunea A). Asta nu înseamnă însă că ai putea să te plictiseşti cumva în timpul jocului. Din contră ! Acum eşti mai liber să te dedici pilotării aparatului, iar cei de la Simis au creat un flight model excelent care merită şi necesită toată atenţia ta. Efecte de vreme, unde de şoc de la explozii, curenţi de aer creaţi de alte aeronave, plus legile normale ale fizicii acţionează asupra Apache-ului tău. Senzaţia de zbor este foarte dinamică şi fluidă, şi într-adevăr este o plăcere să zbori la rasul solului (la 5-6 metri altitudine e perfect), cum îi stă bine oricărui pilot de elicopter cu capul pe umeri.

Spre deosebire de Longbow 2, Team Apache oferă o lume plină de obiecte statice, cum ar fi copaci, case şi tot felul de clădiri. Acestea nu trebuiesc însă privite ca elemente stricte de decor, pentru că pot fi folosite în avantajul tău, oferindu-ţi adăpost în clipe critice (la urma urmei ce contează dacă racheta destinată ţie va lovi nişte civili nevinovaţi ?).









Tactici

Simplificarea muncii pilotului (deci a ta) înseamnă că în timpul luptei poţi să acorzi mai multă atenţie alegerii tacticilor şi metodelor de angajare a luptei. Din acest punct de vedere Team Apache îţi lasă destule opţiuni, chiar dacă nu ţi se permite chemarea suportului aerian (în L2 un A10 chemat la locul şi timpul potrivit termină misiunea pentru tine) ci doar foc de artilerie (în unele misiuni) care mai este şi limitat ca număr de salve (dar aici lucrurile stau ca şi la concurenţă). În mod realist se pune accentul pe lucruri importante cum ar fi să stai de o parte şi să loveşti. Intratul peste inamic în vizuina lui nu este chiar stilul Apache-ului care are ca principală forţă de atac Hellfire-urile ghidate prin Laser. Astfel, cum tu iei decizia de tragere, poţi să stai la adăpost, identifici ţintele cele mai importante/periculoase şi apoi le distrugi pe acestea primele de la o distanţă relativ sigură. Cum însă ruşii nu sunt nici ei proşti se întîmplă ca să nu existe numai un grup de SAM/AAA şi la un moment dat va trebui totuşi să te murdăreşti pe mîini un pic. În plus, fiecare omuleţ/jeep/transportor blindat aflat pe cîmpul de bătaie poate realiza la un moment dat că simpla mitralieră pe care o cară din obligaţie poate fi mult mai utilă îndreptată spre un imperialist american. Statistic vorbind, sunt şanse măricele ca acel imperialist să fi chiar tu. S-a dovedit chiar că aceste gloanţe îţi pot redecora Apache-ul în modul cel mai ingenios cu putinţă (vor dispărea multe elemente "de prisos").

Un element foarte important al sistemului de armament a fost din fericire păstrat, şi mă refer la cele două moduri de tir a Hellfire-urilor : cu locarea ţintei înainte sau după lansare. Astfel folosind modul Lock On After Launch poţi să pui un obstacol între tine şi ţinte, lansezi racheta (aceasta ia o traiectorie ascendentă) şi la momentul potrivit ieşi la vedere pentru a ilumina laser o ţintă. Ceea ce lipseşte cu adevărat este un mod de a vizualiza situaţia cîmpului de luptă. Chiar dacă Apache-ul nu avea aşa ceva, sunt sigur că pilotul poate obţine informaţii pe cale audio de la copilot (în Longbow chiar se întîmplă asta, chit că nu ai aşa mare nevoie). Există un mod "radar" care îţi afişează toate ţintele din jurul tău (cu culori specifice pentru prieteni/inamici/obiective) dar este foarte nerealist mai ales că acest radar vede foarte



bine prin formele de relief.





Inteligență artificială

Cum într-un Apache este nevoie de doi oameni, este clar că unul din ei va fi controlat de calculator. El îți va selecta în mod automat ținta cea mai importantă în funcție de arma selectată de tine (nu va ochii infanteriști cu Hellfire) și va face asta în timp real, schimbînd-o eventual dacă situația tactică o cere. Singurul mod de a-l controla cît de cît este prin intermediul comenzilor de păstrare a țintei curente sau trecere la o altă țintă. Atunci cînd va alege o nouă țintă, el o va identifica cu glas tare dar asta nu înseamnă că tu știi neapărat ce se mai află acolo. Spre exemplu, te poți apropia de un grup de tancuri, care în general nu ripostează la tirul tău (dar manevrează), și copilotul va selecta unul dintre acestea (ai ca armă Hellfire - pregătită pentru a curăța eventualele SAM-uri de la distanță). Ți-ar fi fost poate util să știi și că tocmai a observat un micuț soldat care agită un lansator de rachete, nu-i așa ? Sigur că tu ai cerut să păstreze ținta pe tanc (pentru a nu rata lovitura - el nu își aduce aminte că un Hellfire aflat la 5 metri de o țintă nu va apuca să schimbe drumul spre o alta), dar o să aveți mult timp pentru a discuta despre asta așteptînd echipa S&R.



Referitor la controlul wingmanilor, acesta este mai bun decît în Longbow 2, dar tot departe de a fi perfect, lipsind în continuare chestii elementare. Gunship 2000 cred că putea să le dea lecții ...

În același timp, mi se pare total stupid că nu poți să îi zici unui amărît de elicopter escortat de tine să abandoneze misiunea sau să aștepte pînă cureți tu zona de aterizare.

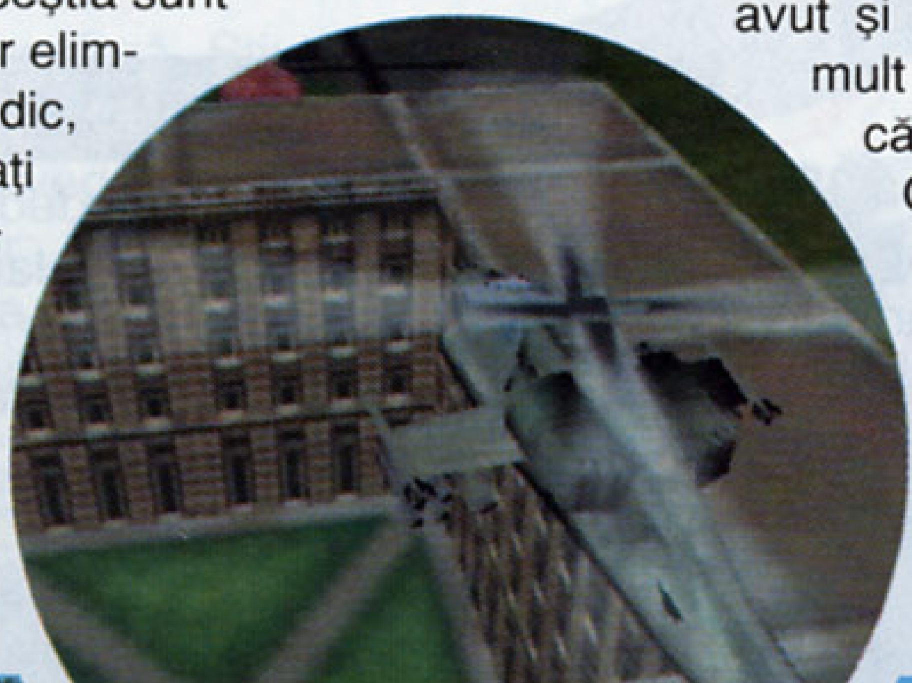
Campanii

Dacă vorbim de realism, vorbim evident și de credibilitatea situațiilor de luptă create, iar Team Apache stă aici destul de bine. Spre deosebire de Longbow 2 însă, nu are campanii dinamice ci semi-dinamice (adică misiunile alcătuiesc un arbore - avînd mai multe alternative de desfășurare a campaniei).

Lăsînd la o parte anumite clișee întîlnite în campania din Columbia, pot spune că aceasta oferă o alternativă interesantă de la teatrele obișnuite de operații. Nu neapărat foarte excitantă dar interesantă. De ce ? Pentru că în această campanie, inamicii cei mai feroci vor fi infanteriștii. Aceștia sunt mulți și destul de periculoși, iar eliminarea lor trebuie făcută metodic, pentru că nu pot fi detectați decît de aproape și nu întotdeauna vor fi nimeriți dintr-un foc (fie tun fie rachete neghidate), mai ales dacă stau ascunși în gropi individuale. Nici ca număr nu stau foarte prost, eu avînd surpriza ca în prima noapte aerodromul meu să fie atacat de vreo 100 de luptători de gherilă.

Latvia este o campanie în stilul clasic, care din păcate nu poate fi accesată decît după terminarea cu brio a Columbiei. Jocul recrează un cîmp de bătălie virtual foarte reușit, cu toate ingredientele genului, dar asta se întîmplă după scenariile diferitelor ramuri ale campaniei și deci există problema repetării exacte a anumitor misiuni. Cea mai originală parte a campaniei o reprezintă managementul escadrilei, care personal cred că va place totuși mai mult maniacilor decît jucătorilor ocazionali.

Deoarece misiunile se succed destul de repede vei avea mari probleme cu starea piloților și a mecaniclior, pentru că toți vor avea extrem de mult de lucru. Astfel se va ajunge ca ofițerul de tir să îți rupă locarea țintei la timp pentru a rata de cîteva ori la rînd, din cauza oboselii. Ei se vor panica mult mai repede, lăsînd la o parte proprile lor calități (pe care le aflii în momentul recrutării), etc. Oricum te vei simții foarte atașat de fiecare dintre ei și în momentul cînd vei pierde un elicoper, îți va face chiar plăcere următoarea misiune care va fi invariabil recuperarea echipajului pierdut. Cum personal în timpul unei campanii pierdute am avut și cîțiva MIA, am apreciat foarte mult ultima misiune care specifica că înainte de a ne retrage din Columbia, vom da buzna peste cîmpul de prizonieri pentru a ne lua oamenii înapoi. Excelent! Evident, misiunea s-a lăsat cu focuri de artificii serioase pentru protejarea elicopterelor care transportau trupele de asalt.



Atmosferă

TA strălucește din plin la capitolul atmosferă a jocului, dar asta (partea legată de cîmpul de bătălie virtual și nu numai) vine "la pachet" cu previzibilitatea misiunilor. Pe parcursul acestora vei întîlni multe lucruri surprinzătoare, cum ar fi elicoptere inamice debarcînd o echipă de recunoaștere în spatele liniilor tale, convoaie de refugiați sau mașini abandonate pe marginea drumului (între gropi de obuze). În fiecare dimineață (campania decurge în timp real) vei primi ziarul care îți va dezvălui cam ce crede opinia publică despre acțiunile militare în care ești implicat. Poți afla lucruri foarte interesante cum ar fi zvonuri despre un anume comandant de elicoptere care ar fi ordonat oamenilor săi să tragă în civilii columbieni. În același timp, verificînd din cînd în cînd rapoartele militare despre situația campaniei poți afla unde au dus rezultatele tale, ce se mai întîmplă în zonă (de aici poți să bănuiești care vor fi următoarele misiuni).

The End

Ei bine da ... Team Apache primește un scor un pic mai mic decît Longbow 2, și datorită repetativității și a lipsei campaniilor pe multiplayer chiar nu se discută. Cu toate acestea, este de departe unul din cele mai originale (dar și reușite) simulatoare de zbor apărute în ultimul timp.

Cerințe minime/optime

Procesor: Pentium 133 (166)
Memorie: 16 Mb (32 Mb)
Sunet: Windows 95 comp.
Placă video: 2Mb (4Mb sau 3DFx)
CD-Rom: 4X

Cerințe mai reduse decît contra candidatul său Longbow 2

Scor

86

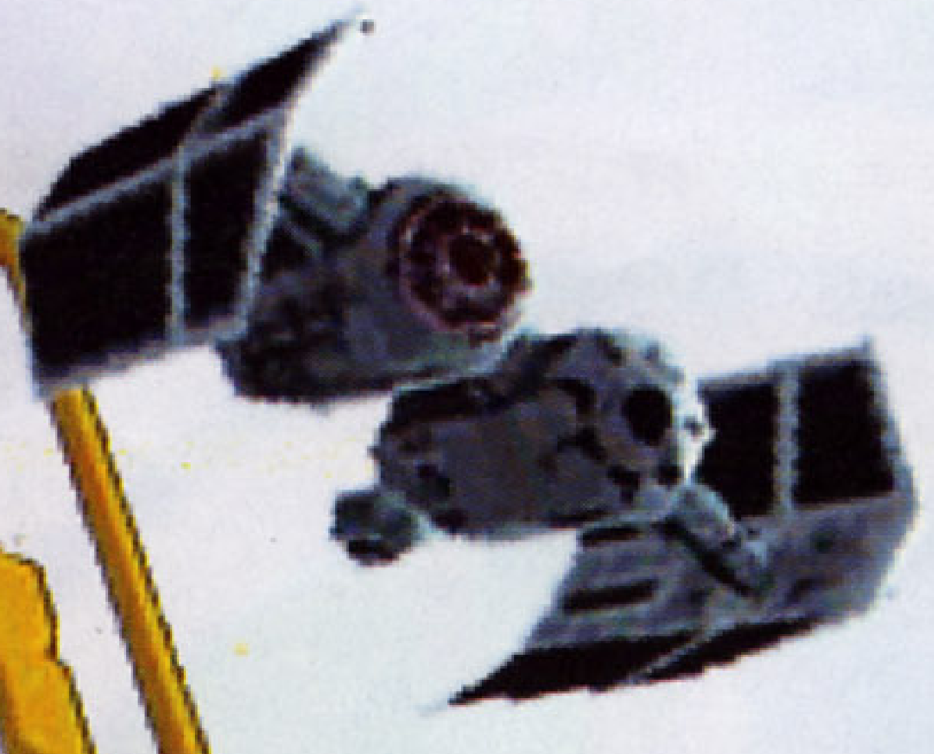
Îi lipsește ingredientul minune necesar în ziua de azi: campanii dinamice





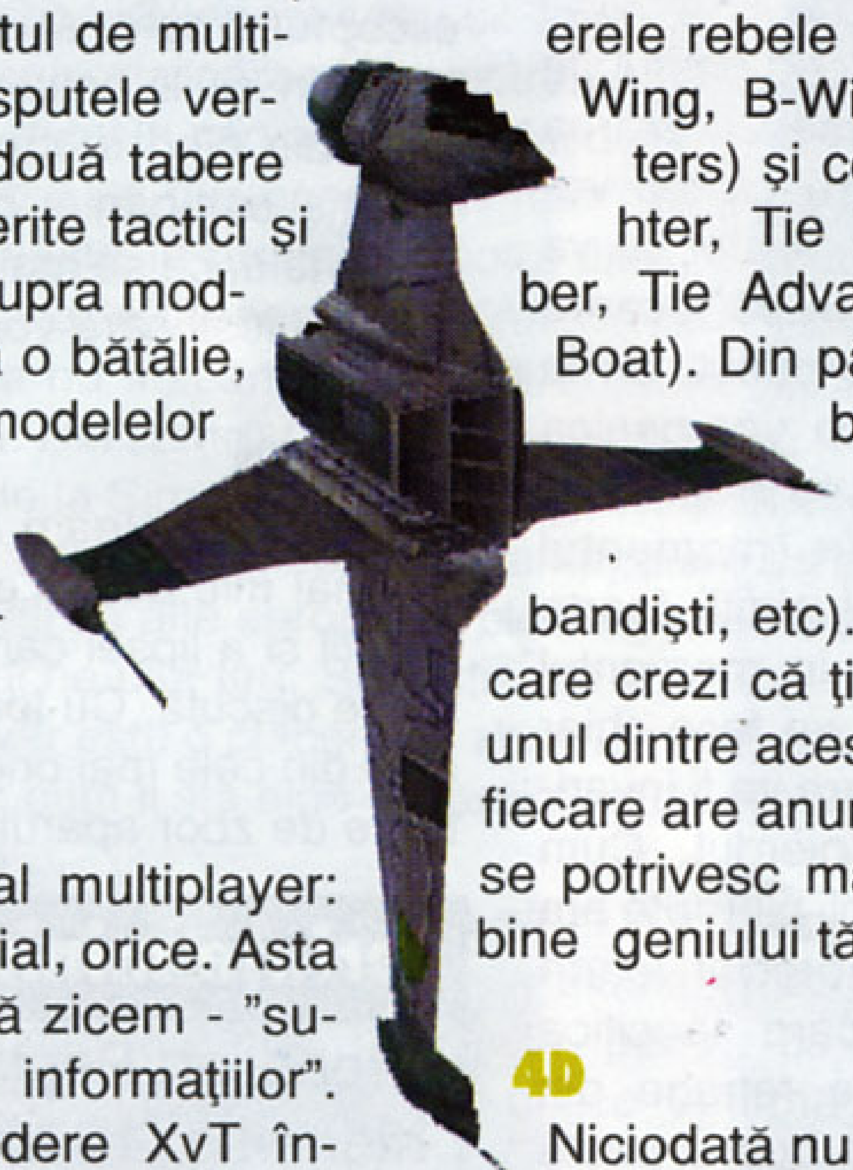
STAR WARS X-WING VS. TIE FIGHTER

BALANCE OF POWER



Cînd s-a cîntărit prima dată în balanța puterii Marius Neacșa a descoperit că nu are valoarea necesară prezentării unui astfel de joc. El a descoperit însă totodată că este suficient de agil să-l ia și să-l joace fără permisiunea noastră

În urmă cu aproape un an și ceva căutam pe Web orice material care să furnizeze ceva nou în legătură cu o mult anunțată (atunci) realizare LucasArts : "X-Wing vs Tie Fighter". Jucasem X-Wing, jucasem Tie Fighter, versiunile Collector CD ale acestor simulatoare de luptă în spațiu de excepție și așteptam cu înfrigurare o nouă versiune de engine ce urma să încorporeze o muncă de multe luni a celor de la Totally Games și cele mai noi tehnologii dezvoltate în ultimii ani. Dar cel mai mult ce s-a așteptat de la XvT a fost suportul de multiplayer, pentru că după disputele verbale între piloții din cele două tabere (Imperiali și rebeli) cu diferite tactici și strategii, diferite viziuni asupra modului în care se desfășoară o bătălie, diferite stiluri de pilotaj a modelelor de Tie- și -Wing, fiecare simțea nevoia să-i arate "live" celuilalt că are dreptate.



Wing vs Tie

XvT înseamnă în principal multiplayer: modem, LAN, Internet, serial, orice. Asta din punct de vedere a - să zicem - "suportului de transmitere a informațiilor". Dintr-un alt punct de vedere XvT înseamnă melee, battles, training exercices. Got it? Cu alte cuvinte poți acum să te urci într-un fighter și să intri într-o **combat area**. Nu neapărat singur! Poți să găsești aici pe cel mai bun prieten sau pe cel mai rău dușman. Înaintea înfruntării vei putea să-ți alegi soarta: din ce squadron faci parte, pe ce fightere zbori, de partea cărei tabere de aflii...

Data Base

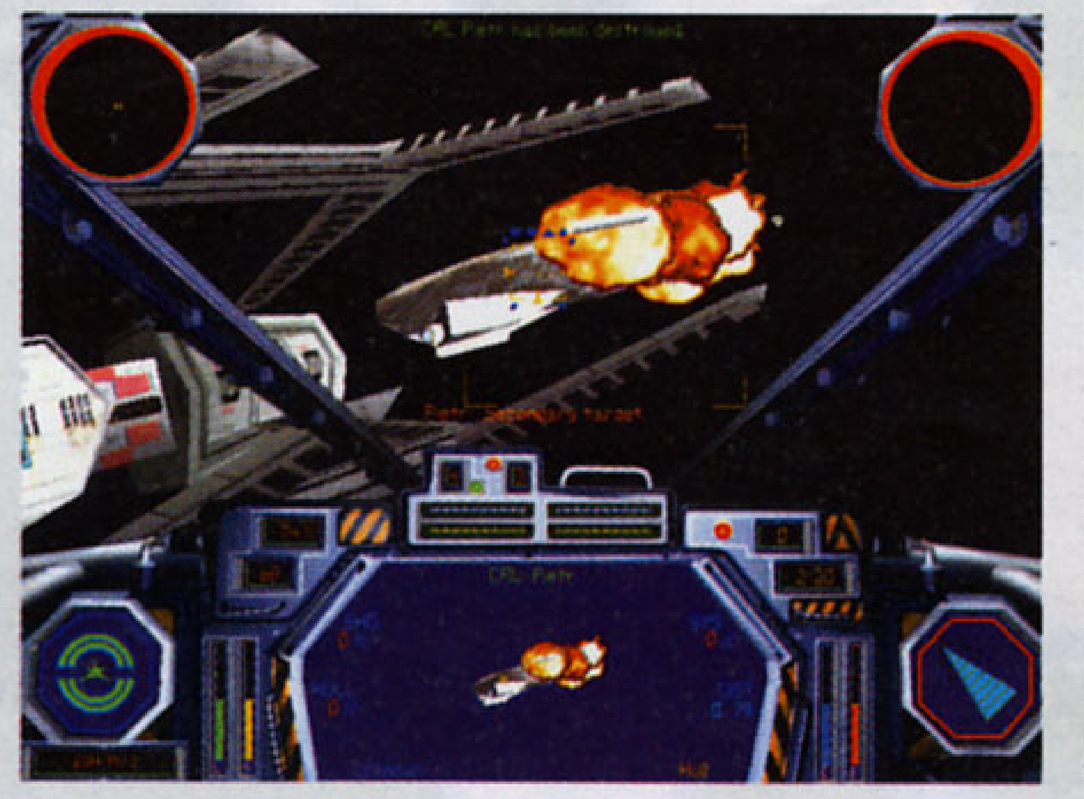
Să trecem la engine. Nu la engine-ul fighterelor ci la engine-ul grafic. De fapt este vorba de un engine de simulare a unui model spațial ce implementează o fizică complexă.

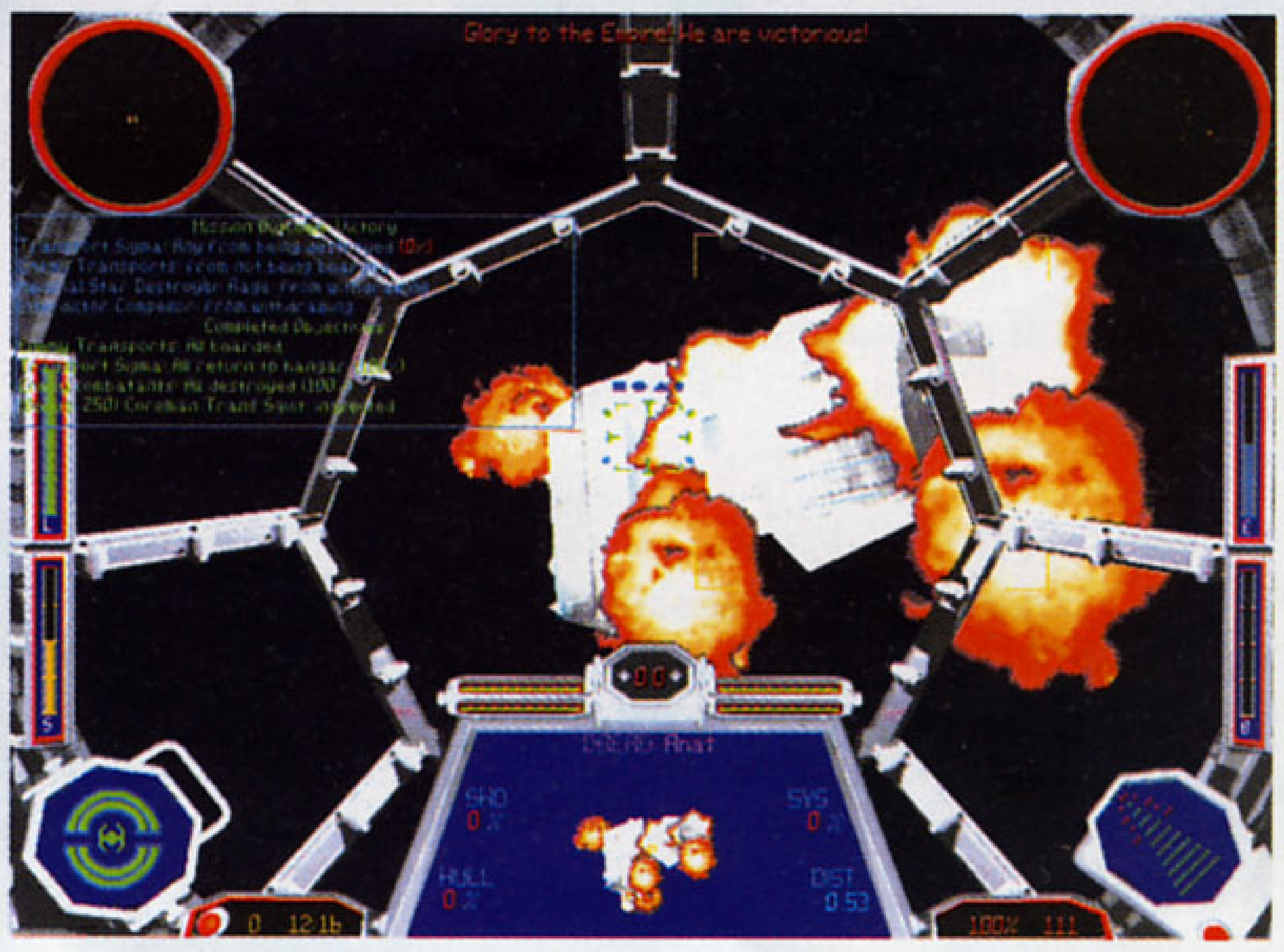
Pentru că fiecare navă are libertate totală de comportament, poate să interacționeze cu alte obiecte, este influențată de interferențele (fizice) create de celelalte obiecte.

Toate obiectele sunt cuprinse într-o bază de date și se constituie în nave de luptă (capital ships și fightere), nave utilitare, sateliți, containere, șantiere orbitale, instalații. În plus față de XvT, BoP aduce B-Wing-ul o navă rebelă redutabilă și Super Star Destroyer-ul de 8 Km, cea mai mare navă din universul Star Wars. Nu poți să pilotezi TOATE navele... evident! cum să te ocupi singur de un Cruiser? Ai la dispoziție însă fighterele rebele (X-Wing, Y-Wing, A-Wing, B-Wing, Z-95 Head hunters) și cele imperiale (Tie Fighter, Tie Interceptor, Tie Bomber, Tie Advanced și Assault Gun Boat). Din păcate nu sunt disponibile nici fighterele ce aparțin altor tabere (pirați, contrabandiști, etc). În funcție de metoda care crezi că ți se potrivește îți alegi unul dintre aceste modele. Pentru că fiecare are anumite caracteristici care se potrivesc mai bine sau mai puțin bine geniului tău.

4D

Niciodată nu s-a pus problema 3D. Încă de pe vremea X-Wing-ului fiecare amănunt dintr-un obiect are un volum. Poți să obosești zburînd de-a lungul unei nave sau poți ameți trecînd printre segmentele ce compun anumite instalații. Chiar dacă tensiunea confruntării este prea mare, ar fi bine să acordați puțină atenție și acestor amănunte. Se poate spune chiar că mai există o dimensiune, chiar dacă nu se vede prea ușor: cea a hyperspațiului. Altfel cum credeți că s-ar putea deplasa flote întregi într-un timp atît de scurt pe distanțe foarte mari?





Campaniile.

Am rezervat un capitol special acestui aspect pentru că mulți au reproșat XvT-ului că nu are și o asemenea opțiune. După cum am mai spus, atunci s-a pus accentul în special pe adunarea mai multor jucători în dispute complexe. Aceasta a însemnat un volum imens de muncă, iar

FIGHTERS

Training Exercises. Spre deosebire de cele din XvT ce te învățau să pilotezi, în Balance of Power te antrenezi pentru a învinge.

Melees. Pur și simplu bătaie. Fiecare pentru el, pe echipe, contra capital ships, "anything moves, must not". Tre' să omori cât mai mulți. De fapt "melee" înseamnă *luptă confuză între oameni și mai confuzi.*

Tournament. O mini-olimpiadă în care se organizează concursuri gen xxx-athlon ce conțin un compot de situații de atac sau apărare, melees, și alte tipuri de confruntări.

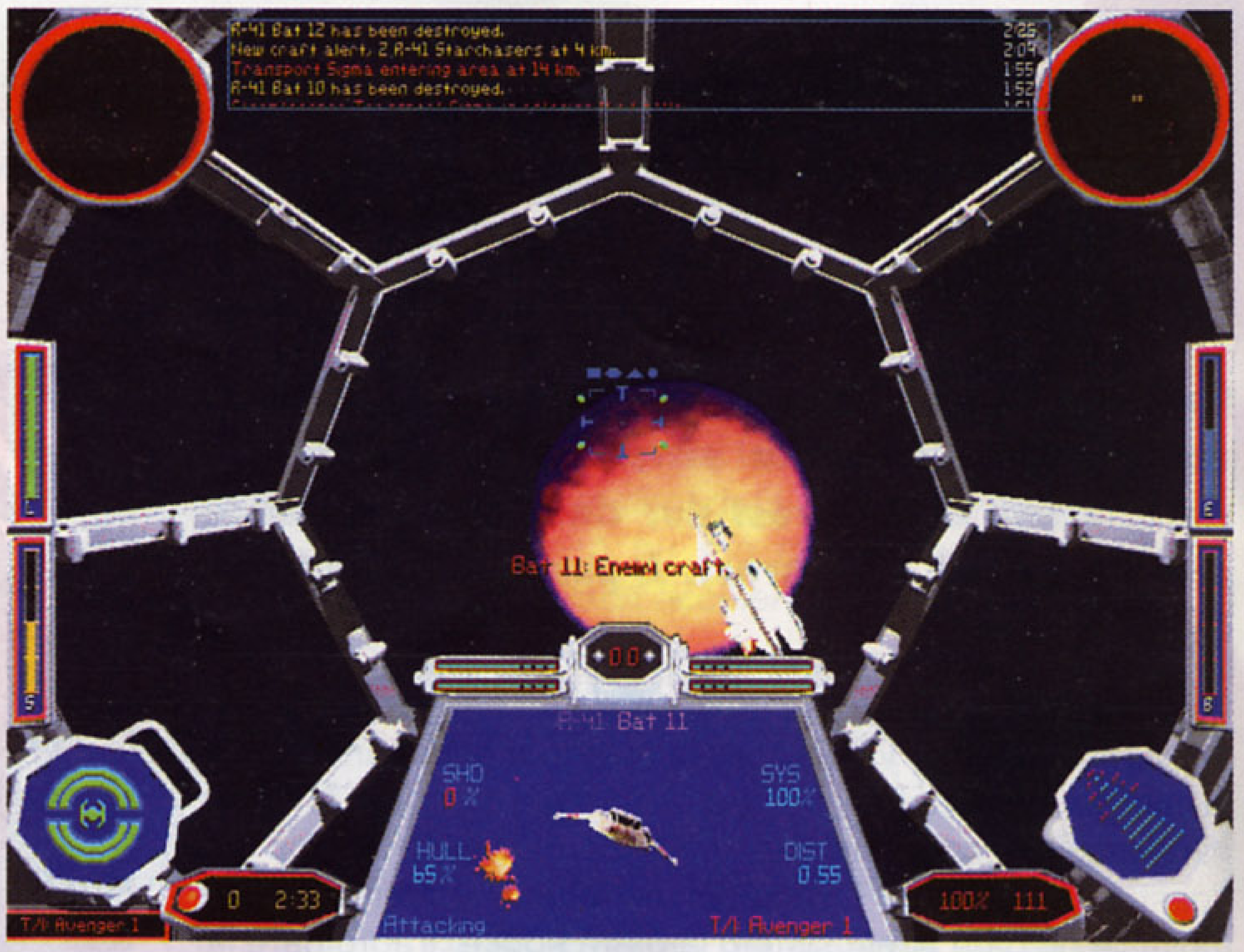
Battle Engagement. Bătălii individuale din confruntări de anvergură. Accentul se pune pe atingerea rapidă a obiectivului bătăliei.

Battles. Următorul nivel în ierarhia complexității. După un număr de "angajamente" va fi decis rezultatul final

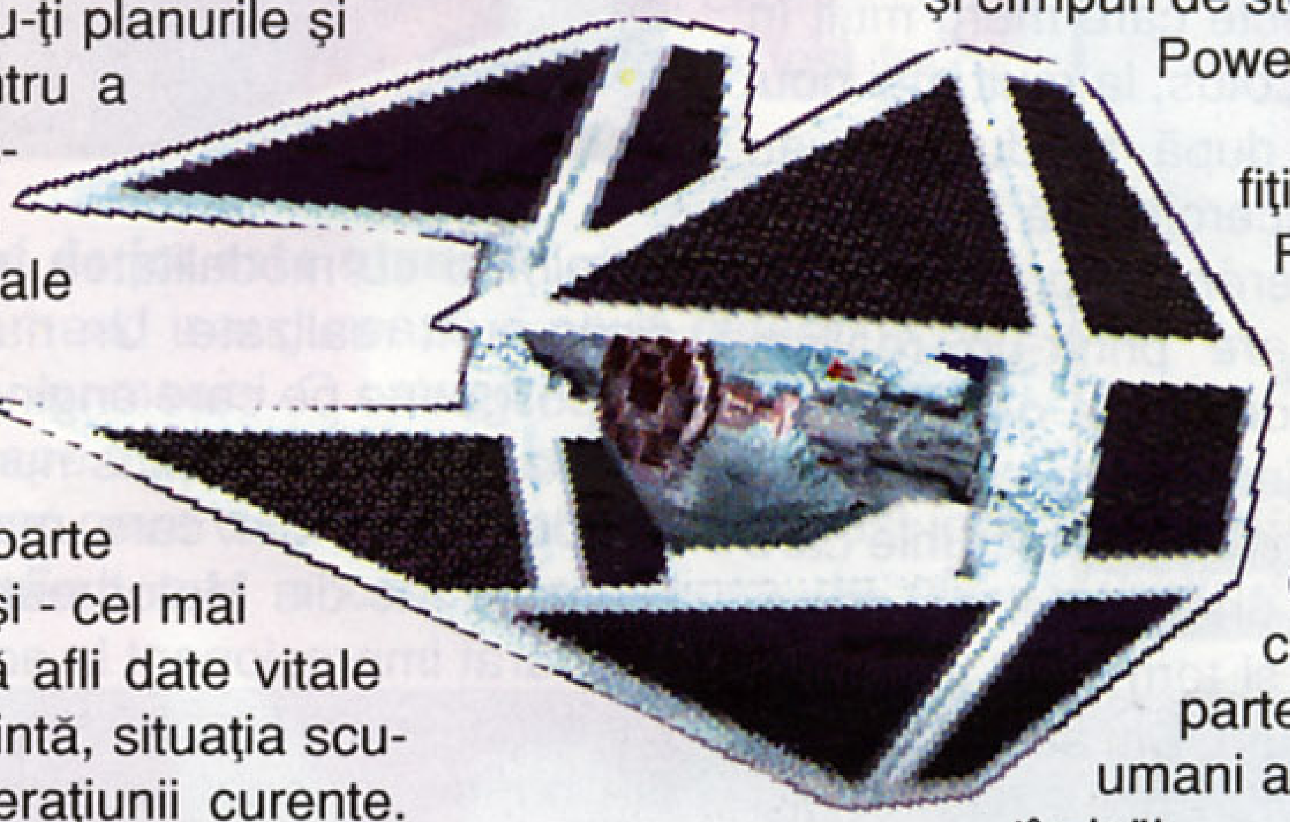
Campanies. Unele din noutățile aduse de Balance of Power față de XvT și ce a facut ca XW și TF să răpească multe ore din viața gamer-ilor. Campanii exrem de complexe în care vei purta numeroase bătălii cu obiective mai grele sau mai ușoare.

Caracteristicile navelor

Speed. Viteza maximă pe care o poate atinge nava respectivă.
Acceleration. După cum se știe accelerația este "viteza de variație a vitezei". Reprezintă abilitatea navei de a-și schimba viteza într-un timp cât mai scurt, necesară în dog-fighting.
Maneuverability rating. Viteza cu care nava reacționează la schimbările de direcție pe axa perpendiculară pe planul navei și pe cea perpendiculară pe sensul de înaintare.
Pe lângă această mișcare, navele se mai pot roti în jurul axei sensului de înaintare.
Lasers. Numărul de lasere și tipul lor: lasers sau ionic cannons.
Standard combat warhead load. Capacitatea de stocare a proiectilelor de diferite tipuri (rockets, concusion rockets, space bombs)
Shield rating. Nivelul de energie al scuturilor. Disponibil numai la navele care posedă această facilitate.
Hull rating. Rezistența efectivă a carcasei navei, rămasă fără scuturi.



presiunea timpului ca partea de single-player concretizată în scenarii bine puse la punct, cu situații de luptă deosebite, ce implică alegerea unor alternative bazate pe principii de tactică și strategie, să fie lăsată pe "mai târziu". "Mai târziu" înseamnă Balance of Power. Vei retrăi senzațiile de pe vremea campaniilor din Outer Rim din TieFighter sau pe cea împotriva Death Star în XWing. Și toate la o nouă dimensiune. Fiecare bătălie este un pas spre atingerea unor obiective finale destul de îndepărtate în momentul în care începe campania, iar pe parcurs te vei lovi de obstacole neprevăzute, unele zădărnicindu-ți planurile și ducînd la reluarea de multe ori a unei situații. Pentru a reuși, ai la dispoziție printr-un briefing la începutul misiunii, informații suficiente: descrierea navelor din vecinătate, traiectoriile și tendințele de acțiune ale fiecăreia, tipul și numărul, laolaltă cu alte date furnizate de serviciul de spionaj cu privire la eventualele surprize ce ar putea să apară.



În timpul desfășurării luptelor ai acces la o hartă foarte sugestivă cu ajutorul căreia poți urmări tot ce mișcă, și - cel mai important - la un computer cu ajutorul căruia poți să afli date vitale despre orice țintă: ordinele curente, distanța pînă la țintă, situația scuturilor, armele active, timpul pînă la terminarea operațiunii curente. Peste toate acestea trebuie să se suprapună abilitatea de a pilota rapidele fightere, acuratețe în ochire, capacitatea de a conștientiza pericolul și de a adapta în cel mai scurt timp soluția optimă. Mai adăugați și colaborarea cu wingmen care te vor ajuta destul de mult (atunci cînd nu te încurcă). Numai așa vei putea să onorezi imaginea Împăratului Palpatine sau pe cea a colegilor rebeli, să-ți mărești nivelul de apreciere și cel mai important: să învingi!

Atmosfera

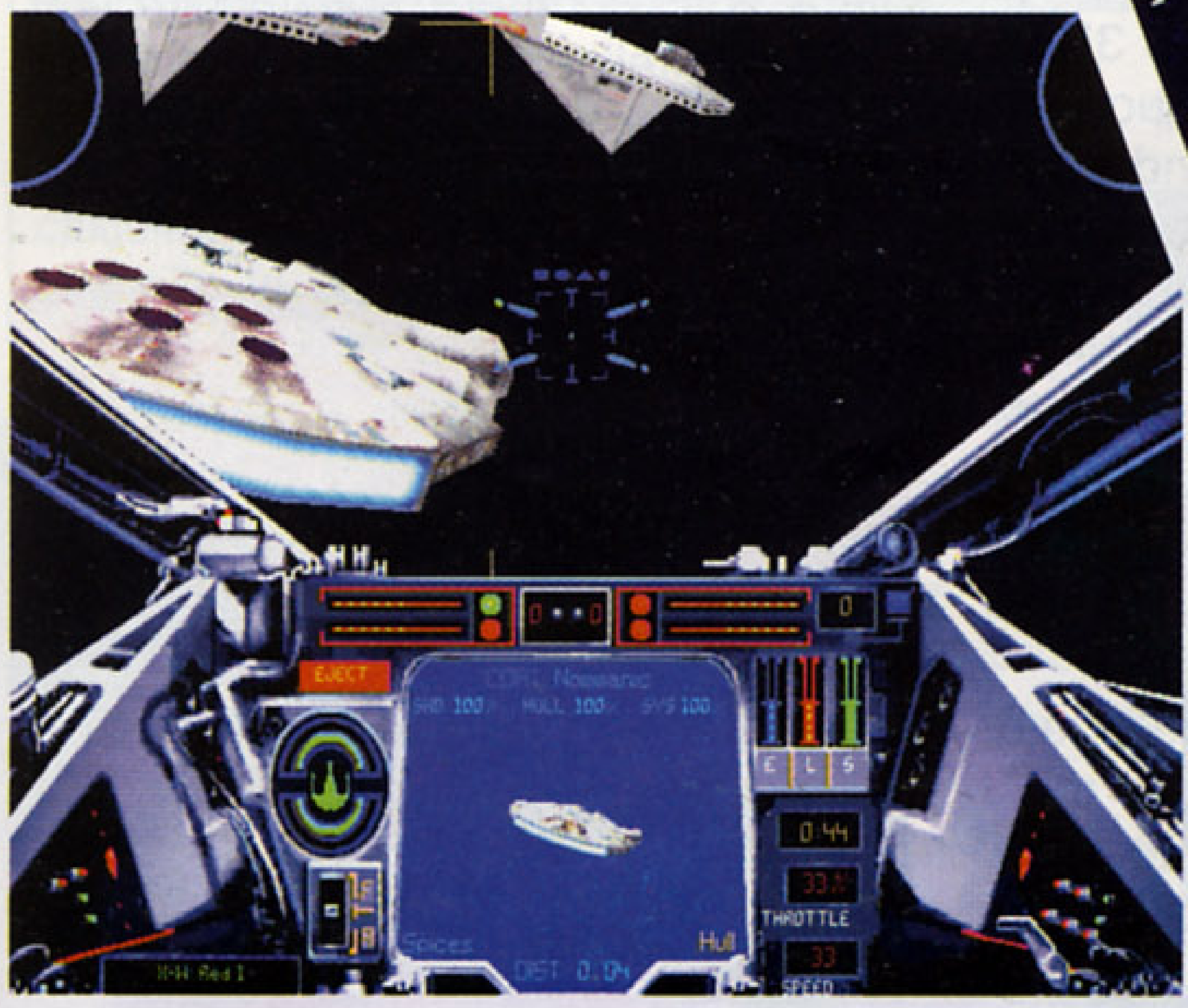
Tot ce este Star Wars e atmosferă. Știut lucru! Cabina fighter-ului exprimă în totalitate acest lucru. Din punct de vedere fizic, situația stă în felul următor: sunetul se modifică în funcție de distanța și poziția sursei față de receptor, se aud pînă și motoarele capital-ship-urilor pe lîngă care treci (atenție pentru că acest lucru afectează integritatea navei), intensitatea zgomotului motoarelor variază în funcție de viteză.

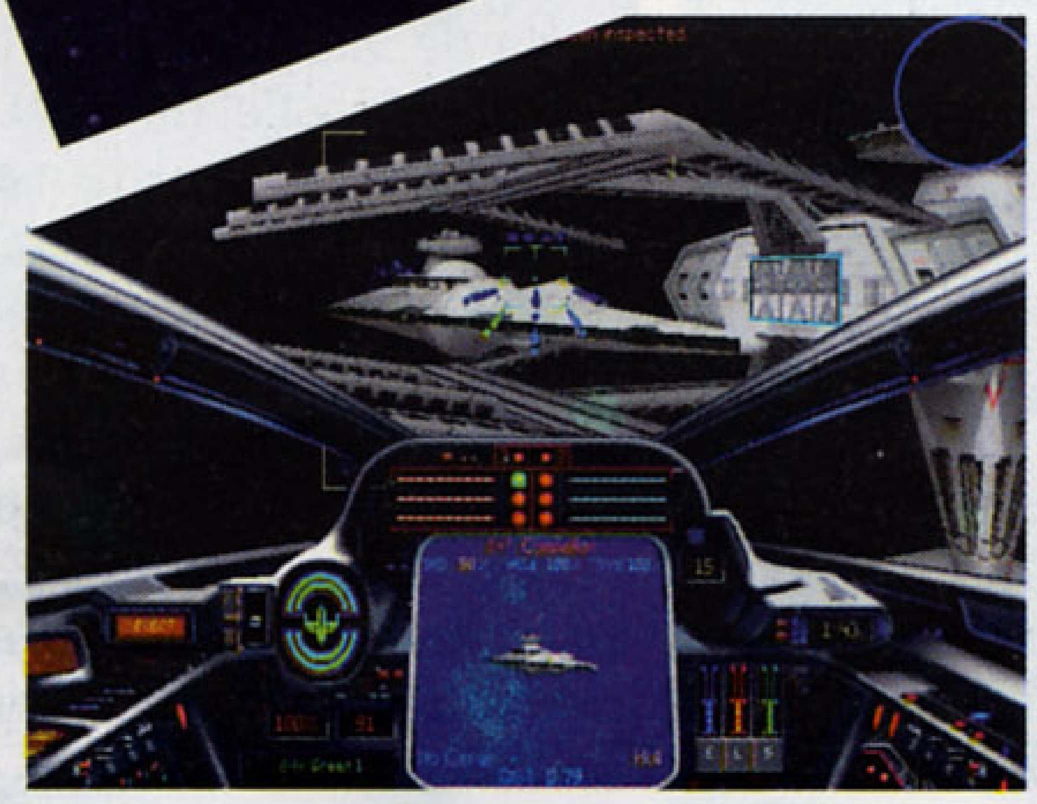
Partea grafică beneficiază de "specular lights" un efect deosebit prin care fiecare sursă de lumină se reflectă pe suprafața obiectelor vecine; texturi mapate aproape perfect pe obiecte multipoligonale, decor cu "space debris" (din resturi de nave), galaxii, planete, asteroizi și cîmpuri de stele; dar mai ales (numai în Balance of Power) accelerare 3D!

Pe lîngă toate astea trebuie să fiți atenți la partea de comunicație radio. Fiecare eveniment este raportat: distrugerea unei ținte, confirmarea ordinelor, pierderea scuturilor, atacul asupra unei capital-ship, avarierea sistemelor, începerea unor operațiuni de docare, etc). Probabil că dacă ar fi fost implementată și o parte de comunicare radio între jucătorii umani ar fi fost prea mult. Să sperăm că "mai tîrziu"!

Deocamdată, ne mulțumim cu atît. Nu știu dacă acum cîțiva ani, cînd jucam Tie Fighter aș fi crezut că o să se ajungă la o asemenea abordare. Este mai mult decît o simplă continuare, este cu totul altceva. Dacă ați citit știrile din numărul trecut știți pentru ce să vă pregătiți: XWing și TieFighter cu un nou engine plus o nouă versiune de XWing vs TieFighter. Stay tuned!







Cerințe minime/optime

Procesor: Pentium 90
Memorie: 16Mb
Input: Joystick
Placă video: Placă video PCI
CD-Rom: 2X (4X)

Nu uitați: nu aveți joystick, nu puteți să vă jucați

Scor

90

Star Wars's big problem is that it never, and I mean never, ends

Motorhead





Confuzia dintre formația Motorhead și jocul cu același nume ia acum sfîrșit și concluzia este clară: prima arată prost dar cîntă bine, al doilea arată bine dar este prost. A pus motorul pe cap: Camil Perian

Tehnologia continuă să se dezvolte iar întruchipările ei în lumea jocurilor video apar în cele mai pure variante. De la simple demonstrații la jocuri complexe toate folosesc minunata descoperire denumită 3DFx realizînd în fața noastră un veritabil spectacol de culori și forme. Oportunitățile pe care acest sistem le oferă sunt extraordinare iar tendința de a apela la ele chiar și cînd nu este nevoie este și va fi ceva evident în perioada de timp care urmează. Îmbinînd această grafică cu un sunet de excepție se naște astfel Motorhead, un joc care se presupune că vă va face să urlați puțin mai tare decît formația cu același nume

Ce ne place

întrecerile de mașini reprezintă subiecte care merg mult în urmă în cazul jocurilor. De la anticul Lotus, la mult mai noul Need For Speed 2 SE producție după producție s-au perindat pe calculatoarele noastre încercînd să fie simulatorul care ne va captiva la infinit, indiferent de grafică, sunet sau aspectul general pe care îl are printr-un realism deosebit și un permanent spirit de competiție generată de cursele împotriva calculatorului. Și încă ceva.. spectacol. Deși lăsat la urmă este indiscutabil unul dintre lucrurile care ne frapează, un ingredient necesar unor astfel de curse, începînd cu o întoarcere pe zăpadă și terminînd cu o răsturnare spectaculoasă la peste 200 mph. Din aceste puncte de vedere, putem analiza Motorhead în două moduri distincte, fiecare avantajînd ca atractivitate pe unii jucători și dezavantajîndu-i pe alții.

Aspectul grafic

Dacă ar fi să ne uităm puțin în trecut și să facem o scurtă analiză a jocurilor cu mașini care au apărut pînă acum, vom observa lipsa, aproape cu desăvîrșire a unuia care să folosească facilități de accelerare grafică. O ploaie timidă sau o rezoluție mai bună sunt practic cele mai curajoase încercări, iar aici, Motorhead este jocul care face lumină. Beneficind de un engine puternic și foarte eficient care în acest moment nu are și probabil nici nu va avea mult timp concurent, jocul îți oferă o abordare futuristică a cursei, aceasta materializîndu-se începînd cu design-ul traseelor și terminînd cu modalitatea în care mașinile sunt realizate. Un număr imens de poligoane pe care engine-ul le poate rula pe secundă plus numărul mare de poligoane din care mașinile sunt realizate fac din Motorhead un joc cu adevărat impresionant la acest capitol. De altfel, poate fi considerat un joc optim pentru a vedea cu adevărat diferența dintre un 3DFx și un ATI, de exemplu. Din păcate totul se limitează însă la traseu, interiorul său mai exact, partea din afară, cea care ar fi trebuit să facă diferența majoră și să susțină ritmul alert din cursă fiind aproape total absentă, traseele fiind, deși frumos desenate și colorate lipsite de dinamism, ele neatrăgîndu-ți atenția decît cînd le vezi pentru prima oară, contemplarea ulterioară transformîndu-se într-o plictiseală acută. Uneori, o navă pierdută în zare îți mai atrage atenția, dar rar și în nici un caz ceea ce ar fi trebuit să fie. Motorhead are un mare avantaj față de alte jocuri de acest tip. Optimizat fiind pentru plăcile 3DFx, lucru cu care nu multe producții de acest fel se laudă, și beneficiind de un engine puternic îți dă cu adevărat senzația de viteză pe care ți-o dorești la bordul unui astfel de bolid. Nu te privează de manevre dinamice sau întoarceri pe loc care te fac să te simți un mare șofer dar, în schimb, îți refuză niște facilități ca loviri realiste sau răsturnări ale mașinii.



În concluzie, la acest capitol putem cataloga Motorhead ca "The most kinky splashing impressive looking" simulator de mașini care există



Asta este tot?

În mod normal, nimeni nu se așteaptă ca prezentarea unui joc să înceapă și să se termine cu grafica acestuia. Desigur, nimeni nu se așteaptă ca un joc să înceapă și să se termine la capitolul grafică. Cu toate acestea însă, Motorhead readuce în actualitate teorema jocurilor care, deși au potențial reușesc a dezamăgi prin axarea excesivă pe o anumită parte a jocului și neglijarea celorlalte. Pentru a face o enumerare a ceea ce Motorhead nu oferă vom enumera spectaculozitate, realism, inteligență artificială deci niște aspecte indispensabile la un astfel de joc.





Este un joc arcade?

Manualul care însoţeşte Motorhead îl recomandă ca pe un joc arcade, nedestinat celor interesaţi de punerea a 5 bujii în x în loc de 3 în y pentru sporirea vitezei sau a benzinei cu un conţinut mai mare de acid benzoligeric. Un joc pentru cei care vor să intre în cursă, să apese pe înainte şi să vadă ceva spectaculos. Cum însă un mare poet român spunea: În Motorhead cînd ai intrat/Înainte-ai apăsat/şi maşina a tot mers/Înainte şi'n'apoi/nu se poate face-n doi/Rupere, alienare, îndoiri sau răsturnare/Zău vă zic eu că nu are... am căzut pe gînduri şi am vrut să văd ce vrea el să zică cu asta. Interpretate puţin, aceste respectabile versuri ne fac să înţelegem că Motorhead este cu adevărat jocul cu o maşină perfectă, indistructibilă pe care oricît ai lovi-o merge la fel. Nu se întîmplă nimic cu ea, totul merge perfect de la început pînă la sfîrşit. Sus, jos, stînga, dreapta sunt opţiunile tale iar efectul lor nu are nimic în plus decît numele pe care îl poartă. Asta înseamnă însă un joc arcade?

Nu, desigur că nu. Jocul arcade presupune răsturnări, învîrtiri, buşiri şi zburături care nu vor scădea performanţele maşinii tale, ceea ce, evident, exclude Motorhead din această categorie, spectaculozitatea fiind un element lipsă în acest joc. Ce e drept, v-ar fi distras atenţia de la cursă ieşirea maşinii în decor, îndoirea capotei sau o răsturnare rapidă şi spectaculoasă ceea ce ar fi fost în detrimentul celor ce preferă să adoarmă seara în loc de pat în faţa calculatorului. Dar poate că farmecul nu stă aici iar eu am neglijat adevăratele îmbunătăţiri pe care Motorhead le aduce în lumea jocurilor. Poate un element al jocului a fost uitat iar totul depindea de el: accidentul. Ce este mai frumos la o cursă de mare viteză decît acest aspect? Drept care, fac sens invers, accelerez pînă la 200mph, lumini colorate, zgomot de cauciucuri, indicatorul urlă atenţionîndu-mă că merg în sens greşit, farurile unei maşini la viteză maximă se profilează în faţă, mă orbesc, mă fac să doresc şi mai mult izbirea frontală. Alerg spre ea, ea vine spre mine şi maşinile se izbesc într-o mare de lumini. Ca rezultat, ambele se opresc, nici măcar nu derapează lateral sau ceva, bot în bot, după care îşi continuă drumul liniştite ...rrrr... asta a fost tot?.. se pare că da.

Ce fel de joc este atunci?

Motorhead inaugurează o nouă categorie de jocuri cu maşini. O categorie din care lipseşte aproape totul în afară de grafică. Căutînd să găsesc ceva cu adevărat atractiv la acest joc am sfîrşit prin a concluziona lipsa de elemente pe care el le are de oferit. Singurul element, grafica, ce ar putea ridica unele obiecţii la afirmaţiile mele se va vedea în declin după ce te joci puţin, obişnuirea cu abundenţa de culori şi de lumini nelăsîndu-i acestui joc nimic de apreciat. O comparaţie cu Screamer 2 sau Need for Speed II SE vor pune Motorhead-ul într-o postură penibilă, el neavînd efectiv nimic de oferit. Doriţi lumini colorate, mergeţi la discotecă, doriţi spectacol mergeţi la circ, doriţi răsturnări mergeţi la raliuri. Dacă nu mă credeţi, jucaţi Motorhead fără o placă accelerată. Vă veţi convinge.

Cerinţe minime/optime

Procesor: Pentium 90 (P200)
Memorie: 16Mb (32Mb)
Hard disk: 100 Mb liberi
Placă video: să suporte DX 5
CD-Rom: 4X sau mai rapid

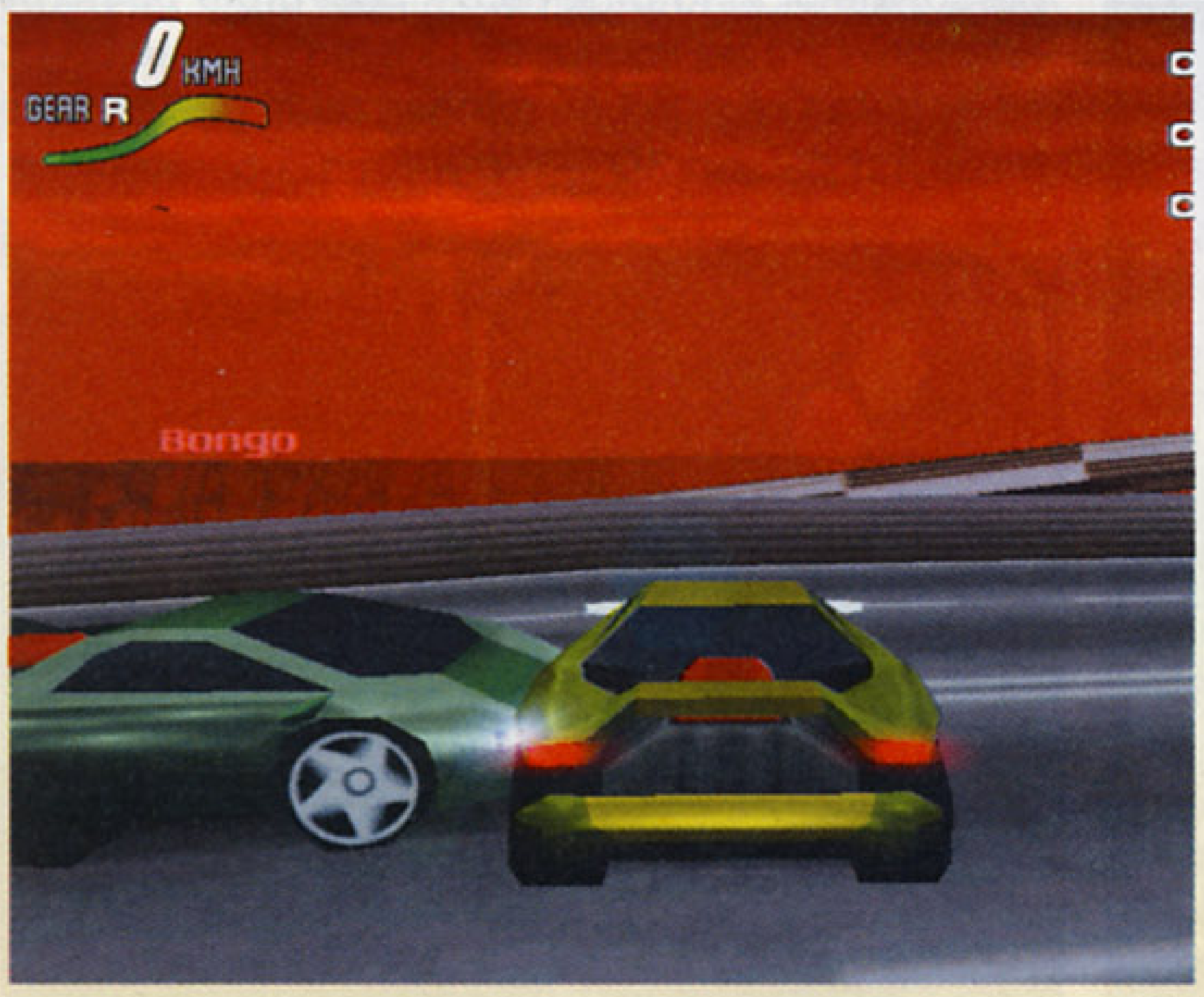
Nici nu vă gîndiţi să abordaţi Motorhead fără o placă accelerată.

Scor

70

Nu are nimic de oferit unui adevărat pasionat de jocuri maşini

Prostie artificială





Acesta este volanul? este o întrebare aparent aberantă, care însă ar putea fi lejer pusă de calculator, şi mai exact de şoferii ce conduc maşinile în cauză. Modul în care jocul este realizat nu presupune o libertate măcar mică a maşinilor conduse de calculator, ce au bunul obicei de a urma aproape acelaşi traseu în cadrul cursei cu foarte mici variaţii. Astfel dacă observi locul prin care ele trec cel mai mult, poţi opri maşina chiar acolo şi bloca cursa. Asta nu din cauză că ai maşina prea lată şi blochezi traseul sau că cine te depăşeşte va fi automat distrus ci din cauză că adversarii nu vor şti să treacă de tine. Ei se vor opri unul după altul în spatele tău şi vor aştepta ca tu să te dai la o parte, chiar dacă mai pot trece prin încă zeci de mii de locuri prin jurul tău. Spre final, o clipă ai putea crede însă că este o întîmplare cînd îi vezi dînd cu spatele să te ocolească. Te vei lămuri însă de inteligenţa lor cînd vei vedea că în loc să treacă pe lîngă tine vor reveni în spatele tău...

Tot la capitolul inteligenţă artificială intră şi imposibilitatea de a reacţiona la o situaţie aleatoare a maşinilor conduse de calculator. Astfel, dacă ele vor fi scoase de pe traseul lor, banda pe care funcţionează, nu vor şti ce să facă şi vor executa manevre înainte, înapoi, stînga, dreapta, fără nici o noimă, încercînd să ajungă, desigur, prin minune înapoi pe traseu. Într-un final, după un timp destul de îndelungat, vor ajunge şi în locul dorit, însă nu datorită inteligenţei ci din cauza parcurgerii tuturor spaţiilor disponibile în jurul său.



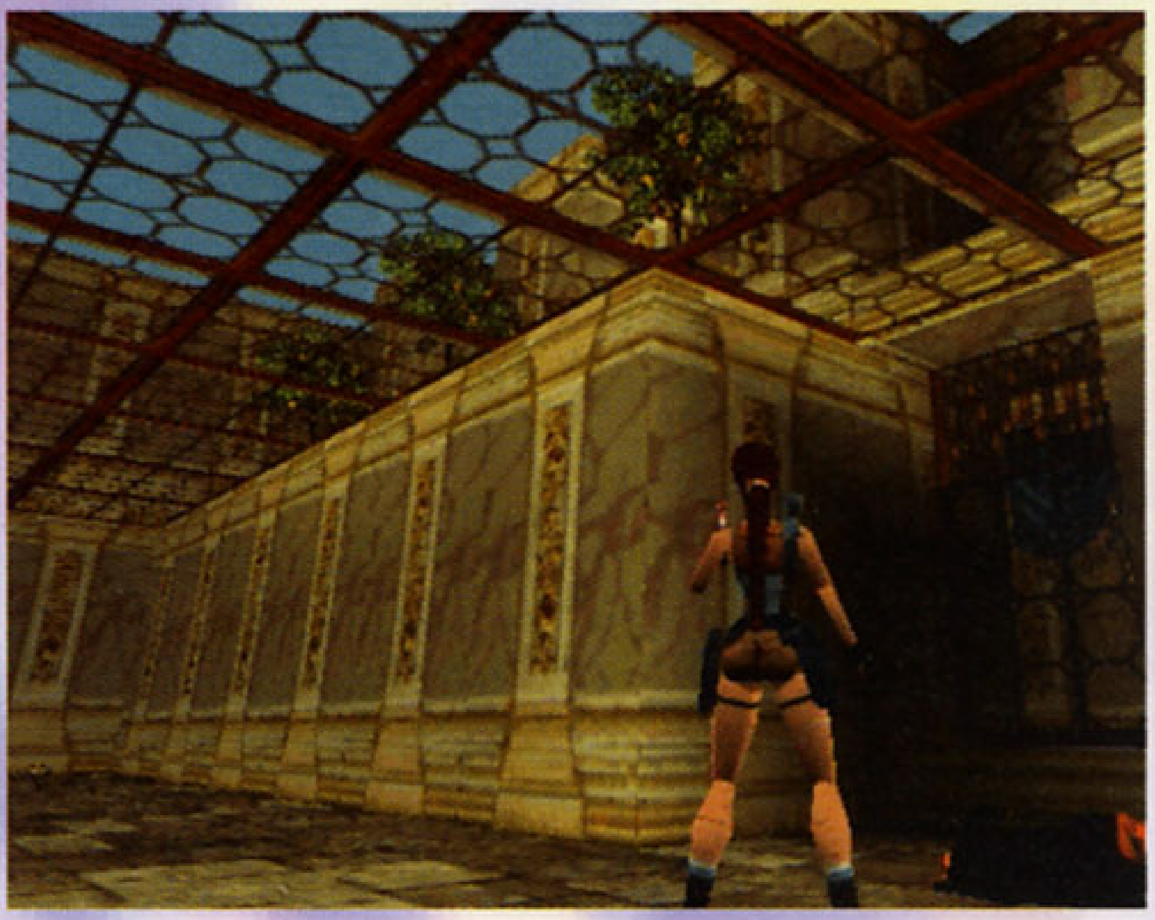
După ce un concurent a fost aruncat de pe traseu a început o nouă cursă, dar cu obstacole. Noul traseu avea vreo 10 m iar în faţă era un zid care a fost de netrecut (mai bine zis neocolit) pentru maşina condusă de calculator.

Tomb Raider II — 88

Continuare a celebrului Tomb Raider (celebru pe afară, vezi ECTS '97 unde a luat o grămadă de premii, detronând Quake-ul şi fiind şi mult "mai 3D" ca acesta) în care nu mai puţin celebra Lara Croft a trebuit să dezlege misterul Atlantisului, Tomb Raider II - Dagger of Xian a fost cu siguranţă una dintre cele mai aşteptate continuări ale vreunui joc.

Ca orice altă continuare ce se respectă aduce câteva îmbunătăţiri originalului: iluminări în timp real şi îmbunătăţirea engine-ului grafic (aducerea la nivelul posibilităţilor tehnice de astăzi), noi mişcări ale personajului (acum Lara îşi poate exersa mult mai bine aptitudinile de alpinistă), noi arme, posibilitatea de a conduce vehicule, personaje noi ce populează nivelele (unul dintre lipsurile cel mai des reproşat Tomb Raider-ului fiind prezenţa în număr mult prea mic al potenţialilor duşmani - să fi fost oare jucătorii de Quake cei ce au spus asta ?!!), nivele mult mai vaste, cu un design superior celor din Tomb Raider (experienţa îşi spune cuvântul)...

Şi tot pentru că este o continuare Tomb Raider II suferă din cauza unui scenariu aflat cu mult sub nivelul celui din Tomb Raider, poate din acest motiv şi feeling-ul fiindu-i inferior celui din jocul precedent. Dacă tot suntem la capitolul minusuri mai trebuie să spunem că şi cealaltă mare hibă a capului de serie nu a fost rezolvată de cei de la Core Design, acest lucru părând să fie peste puterile lor (este vorba de lipsa suportului pentru multiplayer, un lucru prea puţin semnificativ pentru gamerul român dar care reprezintă un minus cu adevărat important ţinând cont de ceea ce se cere în acest moment în lumea jocurilor pe calculator)...





Acţiunea jocului se învârte în jurul unui obiect mistic (Dagger of Xian) ce ar trebui să ofere puteri uriaşe celui în posesia căruia se află. Ascuns (spune legenda) undeva în Marele Zid Chinezesc şi căutat de tot felul de indivizi dubioşi, pumnalul este ţinta noilor peripeţii ale Larei, peripeţii punctate din când în când de filmuleţele ce au făcut savoarea originalului.

Cu cerinţe de sistem medii (minim Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 4X CD-ROM drive, Windows 95 şi DirectX 5.0; Tomb Raider II este un action - adventure 3D ce merită totuşi să vă umple câţiva MB buni pe hard-disk şi câteva săptămâni din timpul liber.

Die By The Sword — 72

Interplay speră şi iar speră ca Die by The Sword să rupă piaţa questurilor 3D. Cam pe unde s-ar plasa jocul? Un role-player, un Ultima 7 dar de data asta ceva într-o lume 3D. Subiectul asemanător. Săbii, cavaleri, prinţese şi diavoli (de data asta fără cai). Jocul se poate juca în două moduri: Quest şi beat'em up într-o arena....

Questul incepe ca orice poveste cu Ileana Cosînzeana care este răpită de nişte sălbatici... (nu prea pot să-i definesc din ce corcitură fac parte, om cu şobolan?...nu ştiu), iar tu Knight-ul pleci în căutarea ei...

Nimic impresionant şi/sau deosebit pînă acum... pleci dintr-o pesteră tragi de manete sari peste capcane te baţi cu monstri, aduni obiecte, etc. Bătălia din arenă tot aşa îţi alegi monstrul şi dai în el pînă crapă. Cum dai în el? Aici e problema



Inovaţia

Din primul moment în care am văzut pentru prima oară Star Wars mi-am zis "UAU" şi asta în primul rînd din cauză vîrstei. Săbii laser, cavaleri, etc. Frumos. Apoi am văzut seria jocurilor Star Wars produse de Lucas Arts care m-au adus în pragul fericiri...şi asta pînă la....Jedi Knight. Cu riscul de a vă supăra declar că Jedi Knight are una dintre cele mai bine realizate poveşti..este un shoot'em up cît de cît reuşit dar este presărat cu bătălii cu sabia laser. Aceste bătălii deşi menite să aducă puţină culoare jocului pe mine personal m-au dezamăgit. De ce? Pentru că nu aveai un control bun al sabiei. Este adevărat că aveai două moduri de a lovi cu sabia dar totul era o loterie. Nu ştiai niciodată unde aveai să loveşti Jedi-ul realiza o mişcare şi atîta tot! Pe lîngă asta pararea loviturilor se făcea automat. Jucătorul doar apăsa din cînd în cînd pe fire cînd credeau ei că au mai multe şanse să lovească. Este adevărat s-au scos o groază de tactici pentru bătăliile cu sabia dar handicapul rămîne.

Ce aduce nou DBS?

DBS aduce în primul rînd mouse controlul. Dacă ridici mousul ...ridici şi sabia...o mişcare rapidă stînga-dreapta duce la o lovitură violentă... şi aşa mai departe. Parările devin naturale, etc.Totuşi controlul este foarte foarte greoi. Totul ţine de sensibilitatea mousului şi de o oarecare coordonare! Nu trebuie să te pierzi în lovituri fulgerătoare în luptă, totul se petrece prea calm şi prea cu meticulozitate. Tot aici se mai adaugă şi controlul personajului. Ai nevoie atît de întoarcere în jurul axei tale cît şi de stafuri. Părerea mea că deşi controlul este greoi cu siguranţă acesta va fi viitorul cavalerilor virtuali în grafica 3D, asta pînă cînd realitatea virtuală va intra în forţă pe piaţă.

Texturile sunt de bază în continuare

Dacă a tot a venit vorba de grafică Die by The Sword este destul de deficitar la acest capitol. Texturile sunt grosolane: practic faţa "Ilenei Cosinzene" este un plan desenat. Şi tot aici intră şi mişcarea personajului. Chiar dacă m-am jucat pe un K6 la 200 cu Voodoo 3DFx erau momente în care jocul trebuia să se oprească şi să citească de pe hard.

Deşi abordează o idee originală prin acest joc, Interplay nu a reuşit să realizeze şi legătura sa cu utilizatorul, controlul cum am spus fiind foarte dificil, o mişcare neatentă de multe ori făcîndu-te să îţi tai propriile picioare. Deasemenea, manevrarea grea a personajului va face în timpul unei lupte ca tu să mori de 5 ori pînă să reuşeşti să omori un adversar o dată.

Ionuţ Radu



Dark Earth — 89

Un action - adventure bazat pe un scenariu extraordinar şi nu în ultimul rând original, Dark Earth se anunţa ca un mare câştigător. Având cerinţe de sistem mici (spre deosebire de jocurile "devoratoare" de resurse apărute de la o vreme încoace, Dark Earth, deşi nu "full" 3D (fundalurile peste care sunt sunt suprapuse animaţiile personajelor fiind desenate - adevărate opere de artă realizate de echipa de la Kalisto), este un joc ce ar trebui să pună pe gânduri mulţi designeri de jocuri 1st person 3D...



Cu o atmosferă ce te lipeşte efectiv de scaunul din faţa monitorului pentru zile întregi, cu o interfaţă intuitivă şi cu un personaj uşor de manevrat (cu minusuri neglijabile la capitolul salvări), cu o acţiune nelineară (sunt posibile mai multe trasee de terminare a jocului) şi având practic mai multe jocuri incluse în el, Dark Earth este un joc ce a căpătat mult prea puţină atenţie de la lumea jocurilor pe calculator faţă de ceea ce ar merita un produs de o asemenea complexitate şi beneficiind de o asemenea realizare. Să fie oare doar din cauza unei proaste startegii de marketing ? Rămâne să vă convingeţi singuri.

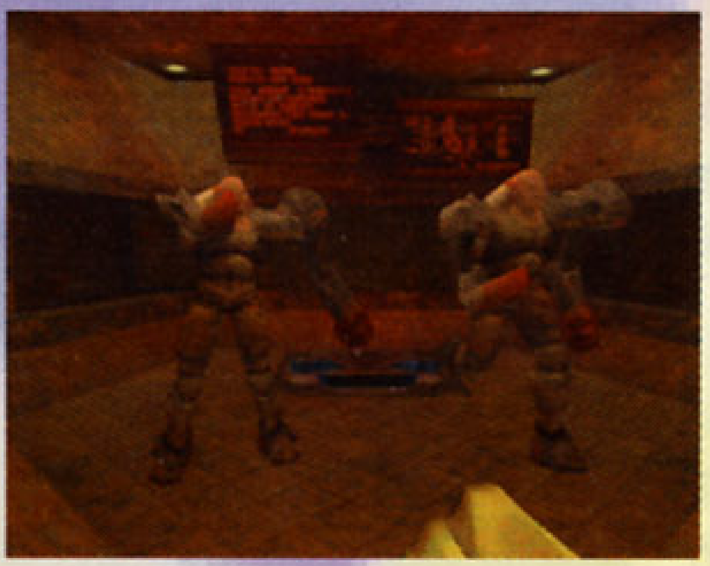
Dan Antonescu

Quake 2 Mission Pack: The Reckoning

75







Un add-on pentru un joc ar trebui să fie un prilej de sărbătoare pentru orice pasionat al genului său. El ar trebui să fie exact completarea jocului inițial pînă la bariera la care ar fi considerat perfect pentru ce au dorit inițial producătorii să realizeze din el. Aceasta presupune explorarea barierelor grafice pînă la extrem prin utilizarea completă a posibilităților engine-ului, un design cît mai bine realizat și monștrii și arme noi care să-ți aducă cît mai puțin aminte de cele din jocul inițial prin atractivitatea și utilitatea lor. Din păcate aceste lucruri lipsesc sau sunt foarte puțin aplicate în primul add-on oficial al Quake 2-ului, el putînd fi considerat ca dezamăgitor, infirmînd toate speranțele care s-au pus în el.

Toată lumea s-a plîns odată cu apariția Quake 2-ului de partea foarte slabă de single player. Cum hărțile din acest add-on nu pot fi cu siguranță de multi-player este limpede că destinația lor era să suplinească lipsurile inițiale. Total eronat însă. Ești din nou pe planeta Strogg, unde ai vechea misiune de a împușca tot ce mișcă. Lipsește povestea, lipsește motivația. Mergi și tragi. Vechea problemă. Odată cu începutul jocului însă, ai ocazia să întîlnești două dintre elementele noi ale add-onului, grafica și monștrii. Deși altă critică adusă Quake 2-ului erau spațiile mici și închise, The Reckoning debutează cu jucătorul între doi pereți , de chiar dacă ești sănătos tot ai senzația de claustrofobie. Pe parcursul nivelelor de altfel, totul este la fel ca în debut, tunele strîmte, spații închise și nu de puține ori încăperi foarte asemănătoare cu cele din Quake 2. Lipsește fără dar și poate orice originalitatea în design, engine-ul deși foarte performant nefiind cu nimic mai solicitat decît în jocul original. Monștrii noi sunt caracterizați în general de un AI slab și design foarte ciudat, primii întîlniții fiind și foarte haioși, ei neputîndu-ți crea daune decît de aproape cu ghearele, laserele cu care trag de la distanță fiind suficient de încete ca se poți evita fără probleme.

Cele două arme noi pe care Reckoning-ul le aduce sunt simple ca idee, prima fiind un fel de lansator de rachete care în loc de o rachetă lansează două, în timp ce cea de a doua a fost evident special creată pentru a-ți spori senzația de claustrofobie, ceea ce ea lansează fiind niște mici proiectile care zboară din perete în perete măcelărind tot ce le iese în cale, și evident pe tine dacă nu ești atent. Cele două arme "la purtător" sunt însoțite de un lampadar criminal sau mai precis, un "flare" care crează o bandă de lumină verticală cu o atingere fatală.

Problema cea mare a Reckoning-ului este indiscutabil lipsa de imaginație a creatorilor care scot acest disc de misiuni la puțin timp după apariția Unreal-ului, avînd practic indecența să concureze partea de single-player a acestuia din urmă. Deși scorul poate părea puțin mare, el este justificat de faptul că ceea ce avem acum în față este un add-on pentru un joc care are fanii săi și pentru care să măcelărești monstru după monstru este o pasiune relaxantă și atractivă. În curînd va apărea și al doilea disc cu misiuni pentru Q2.

Camil Perian



F22 - ADF

80

În numărul 3 v-am prezentat pe larg acest simulator, aflat pe atunci în stadiul de "ultime retușuri". Cum este și normal, trebuie dat un verdict final acestui joc, să vedem cîte din promisiunile pe care le-au făcut realizatorii lui au fost duse la îndeplinire.

Răspunsul este oarecum cel așteptat. F-22 ADF reușește să fie excelent cam la tot ce își propune, dar să nu uităm că inițial era vorba de un joc planificat în două etape (F-22 ADF și upgrade-ul Total Air War). Cele mai importante elemente ale jocului (care făcuseră savoarea sim-ului anterior de la DID - EF2000) fuseseră lăsate pentru TAW.

Astfel, ADF nu cuprinde campanii dinamice, ci complet liniare, și din acest punct de vedere jocul este mult inferior predecesorului său. Practic nu ți se oferă nimic generat, toate misunile din joc fiind destul de repetitve, chiar dacă există factori imprevizibili. Nu există deci angajamentul de lungă durată al unei campanii în care performanțele tale (bune sau rele) să aibă un impact.

Modulul AWACS, deși este o inovație în domeniul simulatoarelor, nu își prea are rostul în misiuni de sine stătătoare, și este destul de limitat ca decizii pe care le poți lua. În fine, un alt capitol destul de slab îl reprezintă opțiunile multiplayer, unde jucătorii se pot înfrunta doar în angajamente tip deathmatch sau confruntări pe echipe, care chiar dacă în unele cazuri



cuprind mici elemente de tactică, nu pot supli-ni lipsa campanilor pe multiplayer sau măcar a misiunilor adevărate jucate la comun. Important însă, folosind unele utilitare (prezente pe CD-urile revistei) pentru ADF, se pot juca misiuni în 2 oameni - cooperativ. Nu trebuie să înțelegeți că jocul nu ar avea merite, ba chiar din contră. Cea ce cuprinde totuși este extraordinar de bine realizat și se vede clar potențialul lui TAW (în plus se pare că în ADF ar fi cam 60% bucăți de cod nefolosite - chestii foarte promițătoare). Se poate spune că în prezent, alături de Jane's F15, ADF este cel mai reușit simulator de acest tip de pe piață, păstrînd însă rezervele.

Cert este că la ora actuală, dacă nu ați cumpărat ADF-ul, nu prea mai merită să o faceți, pentru că cei de la DID au anunțat că TAW a devenit un produs de sine stătător (la preț complet) care va cuprinde "gratuit" și funcționalitatea lui ADF. Asta se pare pentru că între timp au inclus în joc mult mai multe lucruri de cît erau inițial planificate și promise.

Dan Dimitrescu

X-COM

Un joc ce a devenit istorie

Deși din adîncurile sale s-a simțit tot timpul terorizat de inamici necunosncuți, Ionuț Ghionea s-a pregătit pentru Apocalips și a scris un articol care îl va aduce în memoria urmașilor săi drept singurul om neinterceptat



Un colaj ce spune totul despre seria X-Com: arme puternice, urmăriri în zbor, lupte la sol, atacuri neașteptate, înfruntări sub apă, strategie, tactică și în primul rînd elementul esențial: originalitate

Înca de la începuturile civilizației moderne, oamenii și-au pus mereu întrebarea: <Suntem singuri în univers ?> De atunci și pînă astăzi răspunsul n-a putut fi dat cu certitudine și oficial. Sunt celebre deja cazurile de răpiri de persoane, dispariții misterioase ale zeci de avioane și vapoare în condiții neelucidate. Trebuie amintit aici și nerezolvatul caz Roswell, care a zguduit America prin anii ,60. Cum orice lucru despre care se știe foarte puțin devine legendă, ființele extraterestre au intrat de mult în <folclorul> cinematografic, al romanelor SF sau chiar al jocurilor pe calculator. La ora actuală cam unul din trei jocuri conține cel puțin trimiteri la civilizații extraterestre. Fie că este vorba de artifacte găsite de eroi sau de anihilarea unor armate ce vor să cucerească o planetă (Pămîntul în majoritatea cazurilor), ori de înfruntări stelare pentru supremație, alienii au fost folosiți în jocuri de strategie în timp real (RTS), turn-based, 1st person, shoot'em up etc. Ca de obicei, civilizația extraterestră este mult mai dezvoltată tehnologic, deținînd arme și vehicule puternice și rapide. Evident, jucătorul este chemat să apere bazele pămîntenilor, să le atace pe cele extraterestre și să-i alunge pe invadatori din sistemul nostru solar. Mult timp toate jocurile au fost realizate aproape identic, fiecare nouă apariție neaducînd prea multe noutăți față de ce există deja.

În 1994 Microprose scoate pe piață UFO-Enemy Unknown. Apărut la umbra altor jocuri consacrate (Master of Orion și Civilization) noul joc părea la prima vedere lipsit de șansă. Totuși, povestea sa a prins. Iată: în anul 1999 o civilizație extraterestră atacă Pămîntul. Luate prin surprindere, marile puteri militare ale lumii pierd în lupte inegale



UFO: pentru a lupta cu alienii de pe o navă, trebuia întîi să o dobori

tehnologic trupe și aparatură militară. Noii veniți atacă orașe, seamănă panică pe tot globul, ucigînd fără milă tot ce le stătea în cale. Pentru prima dată civilizația umană era pusă în pericol. Nimeni nu se mai gîndea la conflictele locale, inamicii de odinioară trebuind să devină aliați. Așa se naște X-COM, o organizație militară internațională. Toate resursele militare, științifice și tehnologice sunt puse în slujba acesteia. Ingineri, cercetători, soldați din toată lumea se înrolează pentru a ajuta, cu cunoștințele și priceperile lor, la eliberarea planetei. Conducătorul organizației va trebui să ia decizii care să ducă în final la victorie. Înarmați la început doar cu tehnologie convențională, pămîntenii sunt nevoiți ca în foarte scurt timp să cerceteze noi arme, aparate de zbor și tehnica necesare victoriei. Noua tehnologie este derivată din cea extraterestră. Aici începe practic jocul. Acesta este o îmbinare strălucită de strategie, management al resurselor, cercetare-dezvoltare de noi tehnologii, cît și de luptă propriu-zisă. Prima oară cînd am văzut acest joc nu i-am dat o importanță prea mare, la început părîndu-mi-se plictisitor. Dar pe măsură ce avansam, cînd am avut acces la noile tehnologii și arme, am realizat că Microprose a creat un program de succes. Jocul permite, după cum spuneam, cercetarea tehnologiei extraterestre. Dar nu numai atît. În urma luptelor pot fi prinse ființe vii care, după cercetare, oferă răspunsuri la întrebările oamenilor de știință. Așa omenirea află mai multe despre noua civilizație, originile acesteia, dar și date inedite legate de cultură, anatomie, mijloace de tranport, arme și tactici de luptă. Practic, tot jocul este o goană după știința extraterestră, aceasta fiind, de fapt, cea mai puternică arma din mîna pămîntenilor. Avansînd tehnologic, soldații vor avea la dispoziție două armuri, o cantitate impresionantă de arme, diferite dispozitive, cîteva aparate de zbor, ultimul fiind capabil de zbor spațial. Noile arme descoperite vor avea un rol hotărîtor, dar nu trebuie neglijate nici sălile de antrenament, care transformă soldații în mașini perfecte de război. Confruntările se dau atît în aer, cît și la sol, în orașe, deșert, junglă sau în zone înzăpezite. De obicei, interceptoarele doboară o navă, la locul în care aceasta s-a prăbușit fiind trimise apoi trupe pentru recuperarea corpurilor sau a eventualelor arme și artifacte. Această fază a jocului este deosebit de importantă, fiind practic singura care permite descoperirea noilor tehnologii. Tot acum se dau lupte între soldații oamenilor și invadatori, cei din urmă apărîndu-și feroce rămășițele navei. La întoarcerea dintr-o asemenea misiune trupele sunt recompensate prin avansări în grad și printr-un scor. Lunar, puterile militare controlează activitatea organizației X-COM, decizînd dacă îi vor crește sau scade veniturile. În cazul în care X-COM dă greș vom asista la un sfîrșit apocaliptic a speciei umane. Totuși, să fim optimiști: după cercetarea noilor tehnologii, oamenii au posibilitatea zborului interplanetar, etapa finală fiind chiar planeta Marte, sursa invaziei extraterestre. Se pare că însuși celebrul chip marțian este baza invadatorilor. Știe NASA ce știe...

Jocul a avut un deosebit succes. Dorind să folosească din plin acest succes,

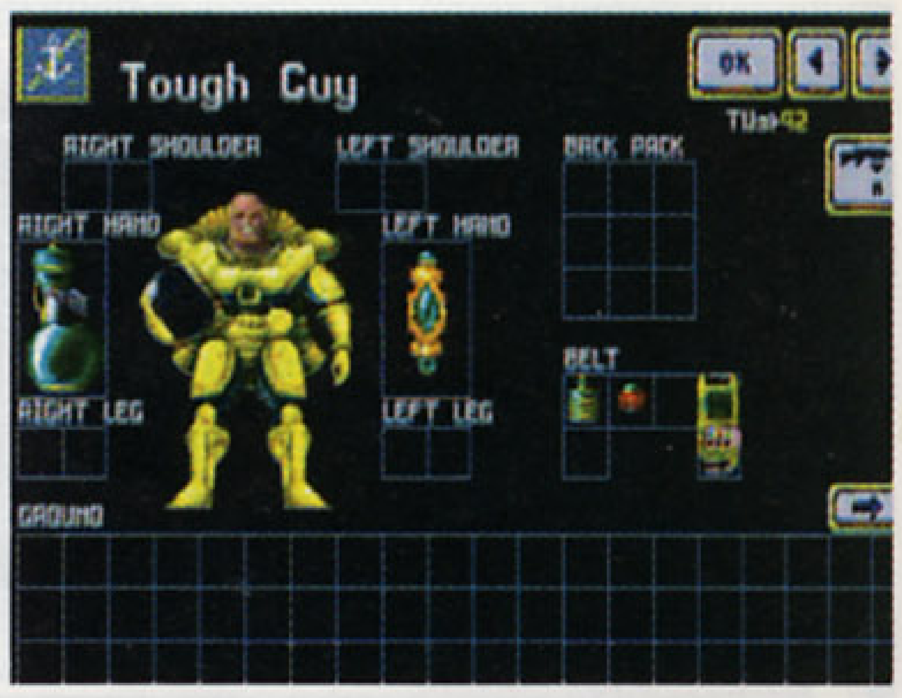


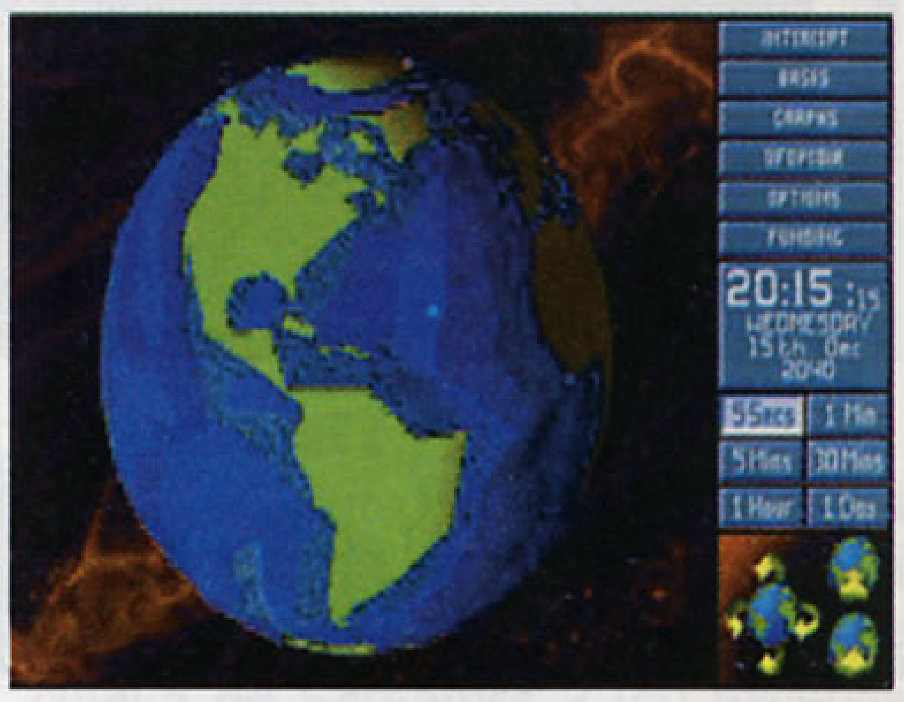
Trecerea de la UFO la Terror from the Deep nu a constituit nici pe departe revelația pe care pasionații o așteptau. Pur și simplu totul s-a mutat de sus, jos și asta a fost. (sau stînga dreapta în cazul nostru)


Apocalypse: urmărire ca în filme...d'alea plictisitoare

Microprose realizează la repezeală o continuare: X-COM-Terror from the deep. Aceasta nu aduce practic nimic nou, jucătorul avînd permanent senzaţia de "deja vu". Engine-ul jocului cred că este acelaşi. Se pare că doar grafica şi denumirile extratereştrilor, armelor, navelor au fost schimbate. De această dată luptele nu se mai duc în aer şi pe uscat, ci în oceanele Terrei. Uneori, soldaţii trebuie să se deplaseze în porturi pentru anihilarea speciilor care au îndrăznit să se tîrască pe uscat. Jocul decurge identic cu prima parte. Deşi este la fel de bun ca UFO-Enemy Unknown, Terror from the deep a dezamăgit pe majoritatea jucătorilor care se aşteptau la ceva nou. Cele cîteva arme de la începutul jocului, pe bază de harpoane sunt total ineficiente împotriva puternicelor dispozitive extraterestre. Prinderea commander-ilor este esenţială, fără aceştia fiind imposibil de localizat principala bază. Aceştia în general din specia Lobster-homar se găsesc în anumite nave care sunt deosebit de dificil de doborît. Oricum, dificultatea artificial crescută a jocului a determinat mulţi gameri să treacă direct la partea a treia: X-COM Apocalypse.

Faţă de primele două jocuri asemănătoare, cu grafica VGA, rulînd sub DOS şi pe un 486 DX2, X-COM Apocalypse, aduce, în sfîrşit, ceva nou. Un singur inconvenient există totuşi:
jocul este format din aproximativ 4500 de fişiere care ocupă un spaţiu nejustificat pe HDD. Nativ pentru Windows 95, noul joc foloseşte din plin grafica SVGA, prezentînd noi specii de invadatori, arme, dispozitive etc. În general, tot ce este legat de grafică şi sunet este excelent realizat. Acţiunea începe în 2084, la mulţi ani după primele două războaie anti-extraterestre. Din cauza suprapopulării planetei oamenii sunt nevoiţi să locuiască în oraşe imense. Unul dintre acestea este Megalopolis. Geoscape-ul din primele două jocuri a dispărut complet, fiind înlocuit de imaginea unui oraş în care lupta pentru bani, clădiri şi putere se dă şi la lumina zilei, folosind mijloace nu tocmai legale. Diferitele organizaţii prezente în oraş încearcă să-şi elimine concurenţa,folosind în acest scop şi trupe extraterestre venite prin porţi temporale. Noii invadatori nu mai acţionează chiar direct, preferînd să ia în stăpînire civili şi să-i infiltreze în organizaţii în vederea atragerii acestora de partea lor. În aceste condiţii singura soluţie este vechea organizaţie X-COM care s-a dovedit de două ori victorioasă. Atrăgînd de partea ei organizaţiile loiale umanităţii, X-COM va începe recrutarea de personal şi tehnologie în vederea războiului. Ingineria genetică nu mai este de mult timp o teorie, printre oamenii organizaţiilor numărîndu-se frecvent androizi. Aceştia sunt deosebit de rapizi şi rezistenţi, loiali iar primele misiuni le sunt recomandate. Dezavantajul lor este că nu-şi pot îmbunătăţi calităţile, fiind repede depăşiţi de veterani umani. Armele ţin şi ele pasul cu realitatea. Totuşi, cercetarea celor extraterestre este recomandabilă. Sunt prezente în număr impresionant diverse echipamente şi dispozitive pentru maşini (de fapt nişte hover-craft-uri), avioane şi soldaţi. Armurile sunt modulare putînd acoperi, în lipsa posibilităţilor, numai anumite părţi ale corpului celui care le foloseşte. Luptele pot fi date în timp real sau pe turnuri succesive, fiecare mod avînd avantajele şi fanii săi. Urmăririle navelor extraterestre au loc printre clădirile oraşului, iar o lovitura dată unei companii o poate transforma în inamic, aceasta ripostînd, la rîndul ei. Poliţia nu face aproape nimic, mai ales că o parte a ei nu mai este de partea X-COM-ului. Organizaţiile atacate sau infiltrate de agenţi şi spioni cer ajutor. Dacă acesta nu vine la timp, nici X-COM-ul nu va mai primi la timp componentele necesare. Jocul este radical diferit de predecesorii săi. Se pot crea acum anumite tipuri de nave, fiecare cu specificul ei, cu arme şi echipamente diferite. Deşi mai greu de controlat la început X-COM 3 oferă jucătorului posibilitatea să-şi creeze propria organizaţie, să-şi recruteze persoanele dorite, să le instruiască şi înarmeze în funcţie de scopurile urmărite. Există posibilitatea alierii cu alte alte organizaţii, care vor lucra pentru X-COM atîta timp cît nu primesc o ofertă interesantă din altă parte... Fiecare clădire care trebuie cercetată este unică, deci plictiseala care apărea în X-COM 1&2 din acest punct de vedere dispare. Jucătorul va întîlni civili, dar atenţie: deşi par inofensivi la prima vedere, unii sunt chiar foarte periculoşi,
avînd de partea lor forţele extraterestre. În plus există posibilitatea ca inclusiv agenţii X-COM să fie atraşi de partea acestora. Sistemul de comandă a fost mult îmbunătăţit, soldaţii putîndu-se tîrî pe burtă, sta în genunchi. Totuşi, în luptele real-time controlul unităţilor este extrem de dificil, de obicei soldaţii ştiu singuri ce au de făcut. În concluzie, chiar dacă ar mai fi lucruri de reproşat, seria X-COM este una din legendele jocurilor pe PC. Toţi adevăraţii gameri ar trebui să o cunoască, măcar pentru ideea sa sau pentru feeling-ul nemaipomenit pe care îl oferă. Este un gen cu totul aparte, care a adus foarte multe noutăţi, combinînd fericit mai multe stiluri de joc diferite. Din păcate, opţiunea multiplayer lipseşte, astfel confruntarea între mai mulţi jucători sau împotriva speciilor extraterestre neputînd avea loc. Din păcate, ultima apariţie X-COM, Interceptor nu mai continuă seria fiind un simulator de zbor spaţial.



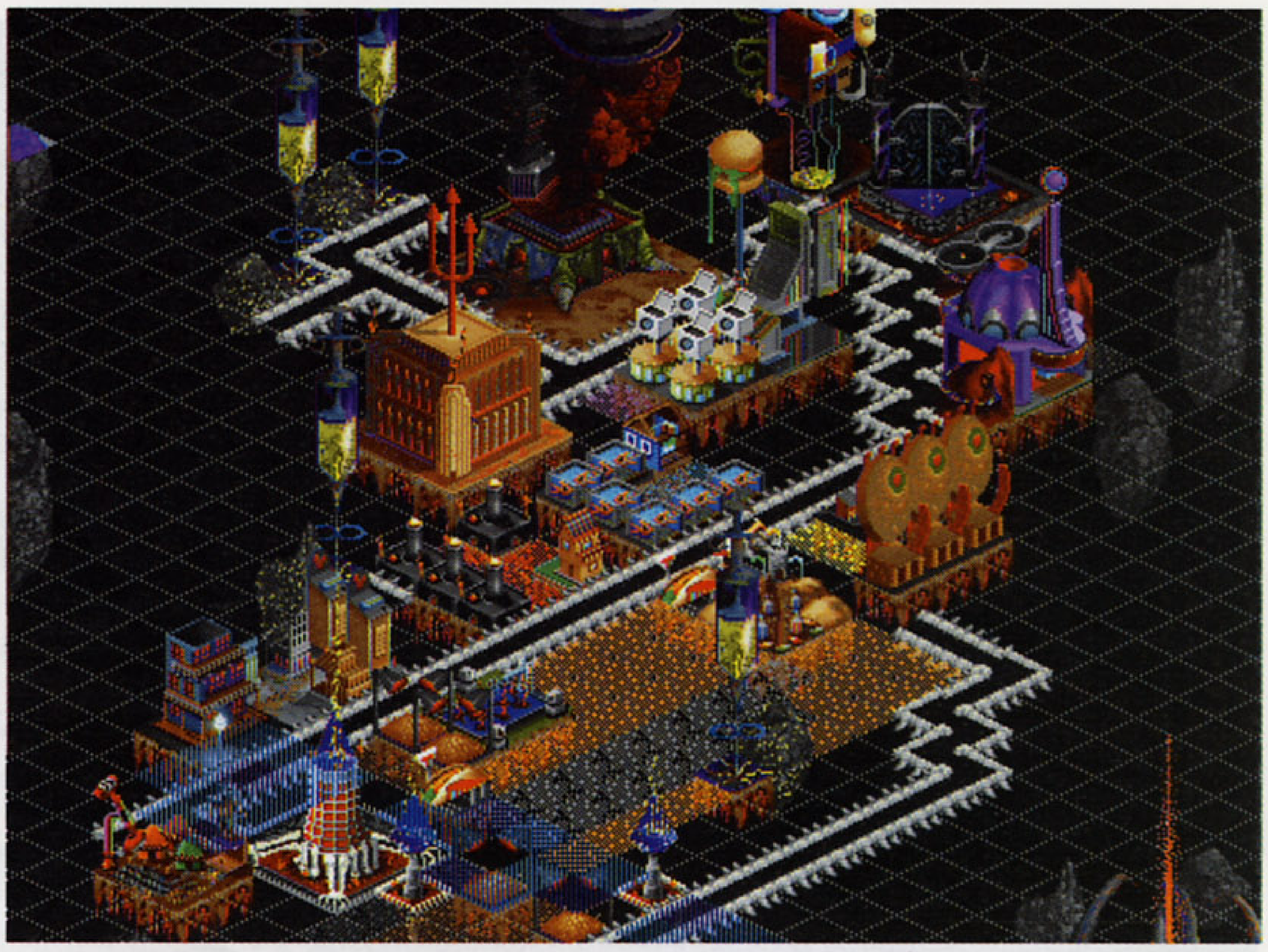




X-COM Apocalypse


X-COM Apocalypse a fost un joc mult diferit faţă de predecesoarele sale. Un nou Geoscape, devenit acum Cityscape, noi arme, noi extratereştrii şi o navă mare şi roşie pentru transport





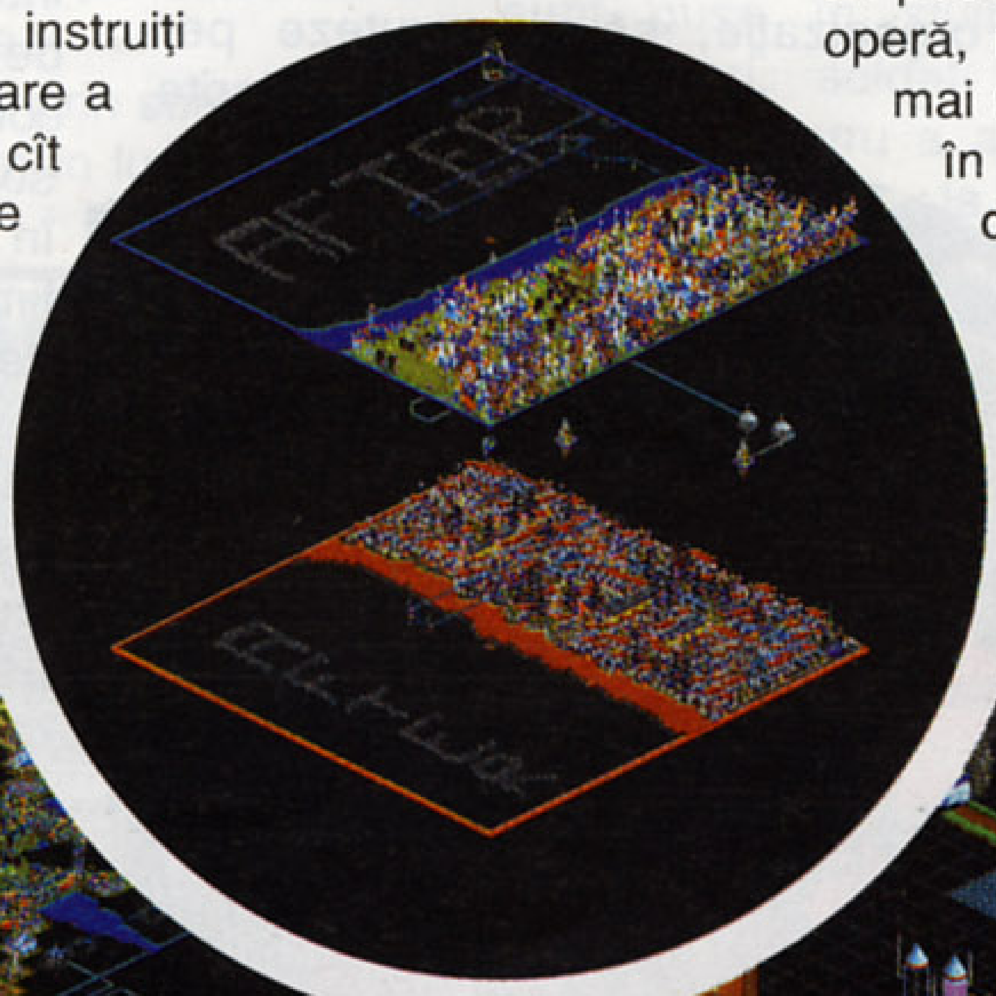
AfterLife

Pentru a fi vindecați și respectați, pentru discursuri despre viață și moarte cel mai bine este să apelați la un vindecător: Dan Marina





Într-un univers 'far, far away' dar nu 'so long, long ago', eternele 'Powers That Be' (forțe cosmice mult prea vaste pentru a putea fi înțelese de om), tocmai au investit un jucător (să-l numim J1), în funcția de demiurg a unei planete. În această calitate va trebui să creeze un sistem de pedepse și recompense eterne adecvat. Dacă vi se pare că vedeți o legătură între acest tip de cultură și cea umană, dați-mi voie să subliniez diferențele. Bipezii care locuiesc această planetă nu sunt oameni ci creaturi inteligente și conștiente de propria existență numite EMBO (Ethically Mature Biological Organism), adică, în traducere liberă, creaturi <degradabile> care pot lua hotărîri în ceea ce privește propriul sistem moral, reprezentînd, în consecință subiecți perfecți pentru un astfel de joc. După ce un Embo moare, 'sufletul' lui (suflet=SOUL=Stuff Of Unending Life) se va îndrepta în mare viteză către zona de rai sau de iad corespunzătoare propriilor credințe. Deci asemănările cu sistemul pămîntean de credințe sunt pur și simplu întîmplătoare, accidentale și au apărut cu totul și cu totul întîmplător. Revenind la funcția unui demiurg, acesta trebuie să construiască facilitățile necesare pentru primirea sufletelor, atît în iad cît și în rai. Trebuie ca bipezii care vor muri să poată găsi clădirile în care să-și ispășească păcatele sau să se bucure de recompensele corespunzătoare virtuților lor. În aceste clădiri lucrează îngeri sau demoni bine instruiți care vegehează la buna desfășurare a activității 'sufletelor'. Atît clădirile cît și angajații costă 'bani'. De asmemenea sunt costisitoare, tot felul de alte clădiri necesare desfășurării jocului (bănci(!), berării(!), porțile pe care intră sufletele, sifoane(!!!), etc.). Dacă J1 nu are suficienți bani sau chef pentru a construi clădiri de instruit îngeri sau demoni și clădiri în care aceștia să locuiască, va trebui să plătească salarii mai mari celor care sunt importați de la alți demiurgi și trebuie să facă naveta pînă la locul de muncă. O ultimă direcție în care un astfel de zeu local își poate cheltui din resurse este influențarea populației de EMBO. Dacă, de exemplu, și mai ales la începutul jocului, populația este redusă numeric, un demiurg nu va fi încîntat de anumite înclinații ale subiecților către castitate. Așa încît, cheltuind o sumă de bani, va influența un poet care, inspirat, va scrie o mare operă, rezultatul fiind o creștere mult mai rapidă a populației și ocuparea în ritm alert a sectorului de iad dedicat plăcerilor trupești. Un demiurg poate influența și credințele acestor bipezi : dacă nu vrea să construiască decît iadul (o alternativă interesantă pe care orice jucător ar trebui să o încerce) el poate să îi facă pe locuitori să creadă numai în existența iadului și în reîncarnare. Acestea sunt direcțiile în care pot fi cheltuiți banii. Să vedem în continuare și cum putem face să îi obținem: Fiecare 'suflet' va plăti între 0,1 și 1 ban, în funcție de cît de bine este pedepsit sau recompensat. Asta înseamnă clădiri suficiente (în iad eventual aglomerate), personal cît mai bine calificat (upgrade-uri succesive ale clădirilor de instrucție), sifoane(!!!) cît mai bine poziționate, și multe alte amănunte care să sporească eficiența cu care sunt tratate sufletele. Un astfel de amănunt, este ca drumurile pe care circulă sufletele (din cauză că nu pot să zboare), trebuie să fie cît mai scurte și libere în rai, în timp ce în iad obiectivul este construirea unui drum cît mai lung, întortocheat și obositor, aglomerat și care dacă nu duce nicăieri este perfect. Importanța aspectului economic este evidentă, avînd în vedere că scopul jocului este crearea unei împărății cerești cît mai eficiente care să aducă un profit cît mai mare. După cum este evident, Afterlife este un joc asemănător cu SimCity 2000 însă cu mult mai complex și interesant. Sunetele sunt de o calitate bună, asta asemănîndu-le în mod izbitor cu grafica plăcută deși nu foarte complexă și aproape lipsită de animație. În concluzie, jocul este foarte atractiv pentru cei interesați de acest gen, o garanție a acestui lucru fiind producătorul, Lucas Arts, o firmă care de-a lungul timpului ne-a obișnuit cu jocuri de înaltă calitate.









Screamer 2

Urletele nu te vor ajuta niciodată cu nimic. Nu, nici acum cînd te aflii storcit sub o mașină, Ionuț Radu. Încearcă ceva mai practic. Fă un articol, plictisește-ne pe toți.





Chiar dacă ne aflăm printre ultimile pagini ale revistei, într-o secțiune menită să adune praf cît un deget (VECHI ŞI BUNE) PC Gaming își plătește astfel un nou tribut simulatoarelor de mașini prin Screamer 2.

Lansat pe piată anul trecut , Screamer 2 te face să te gîndești în primul rind la evoluția tehnologică (dacă atunci îl jucam pe un recomandat P90 16M RAM, azi îl rulăm pe P2 32M RAM) și în al doilea rînd te întrebi unde au dispărut acele texturi așa de grosolane și de ce nu e disponibil și cu 3DFx ...etc. Întrebarea de fapt este: Poate un joc care deja a depășit perioada de glorie să-ți retrezească interesul ca și o carte bună? Răspunsul stă să vină:

Mașini de curse, vaselină și fum

Jocul își dorește să refacă atmosfera unui campionat de raliuri desfășurat din păcate doar pe 6 trackuri accesibile numai odată cu cîștigarea unui traseu precedent. Anglia, California, Finlanda și Egipt sunt doar cîteva din locurile exotice pe care vei concura. Frumusețea nu stă numai în grafică (asupra căreia voi reveni eu) dar în special în dificultatea probelor, fiecare dintre ele avînd ceva aparte: Anglia: drum de țară, în general umed (foarte asemănător pantalonilor tăi - Ed.) condiții în care mașina este destul de greu de stăpînit, Egiptul: nisip (fără comentarii) sau la polul opus California, asfalt (ce poate să fie mai frumos?) cu cîteva porțiuni pe care "se lucrează", adică pietriș și pămînt unde mașina încetinește și este mai greu de controlat în curbe cînd derapajul este la el acasă. (Ultima parte seamană cu o capitală...)



Dacă în Formula 1 derapajele nu au ce căuta aderența este cît se poate de bună nu același lucru se poate spune și despre raliu, unde curbele se iau de preferință printr-un derapaj "controlat". Aici am avut cîteva probleme în a înțelege jocul. De fapt realismul lasă de dorit: pe porțiuni umede pe care se presupunea că plouă curbele le luam mai ușor decît în însorita Californie pe asfalt (să fiu eu de vină?nu cred!). Nu pot să nu recunosc că setarea mașini are un rol foarte important: cauciucuri de ploaie și de uscat, poți seta duritatea suspensiilor față /spate și nu în ultimul rînd ceea ce mi s-a părut cel mai interesant și îmi pare rău că mai există simulatoare de mașini care nu folosesc acest sistem încă: reglare sensibilității direcției.

Despre grafică se pot spune puține mai ales că totul se compară cu ziua de azi cînd Voodoo 2 face legea. Oricum în termeni mai tehnici poți alege între low/res 256 de culori și 64K hi-res care îți va îngreuna cu siguranță jocul (dacă nu ai un Pentium 166 cu 2MB video ram).

Recomand low-res pentru o simulare cit mai bună a senzației de viteză!

Despre sunet Screamer 2 vine echipat cu un set melodii Tehno pentru a te introduce cît mai bine în atmosfera vitezei și cu un sunet foarte bun pentru motor care este esențial într-un astfel de joc, unde schimbatul vitezei se face numai după sunet.

Mai ai chef?

Cu alte cuvinte cu jucabilitatea cum stăm? Așa și așa. Nu știu dacă peste un an își va mai aduce aminte cineva de Screamer 2 (cu excepția mea și a ed. care se va chinui să-mi repare articolul) dar chiar și la ora actuală un astfel de joc te poate duce la ratarea unei sesiuni (dacă îți plac mașinile și nu pierzi nici un Grand Prix de F1) și te poate duce la o ceartă cu prietena (dacă ești ceva mai normal). Ce te face să pierzi nopțile sunt traseele noi care nu îți sunt accesibile decît dacă mai cîștigi ceva între timp. În plus poți alege să participi la un campionat întreg, la o singură cursă sau să alegi contra cronometru.

Spre final

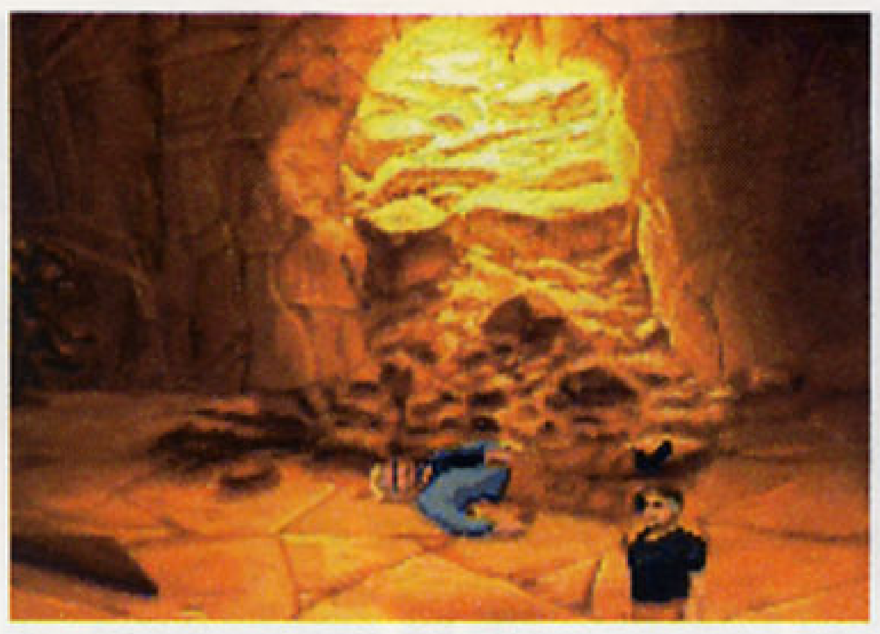
Jocul este foarte asemănător cu primul Screamer numai că acum concurenții sunt ceva mai inteligenți și îți pun mai multe probleme (logic nu?).

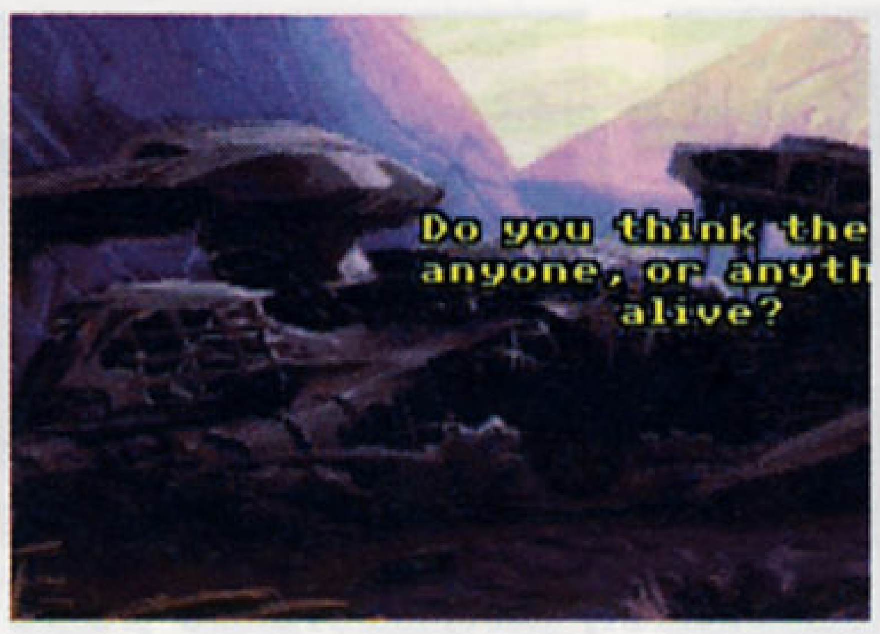
Reducerea numărului de oponenți îți dă însă ocazia să conduci ceva mai lejer indiferent de poziția pe care o ocupi. Grafica si sunetul sunt mult mai bune, evident, față de Screamer 1 și neevident, în general..blah burdoh bungarum!.

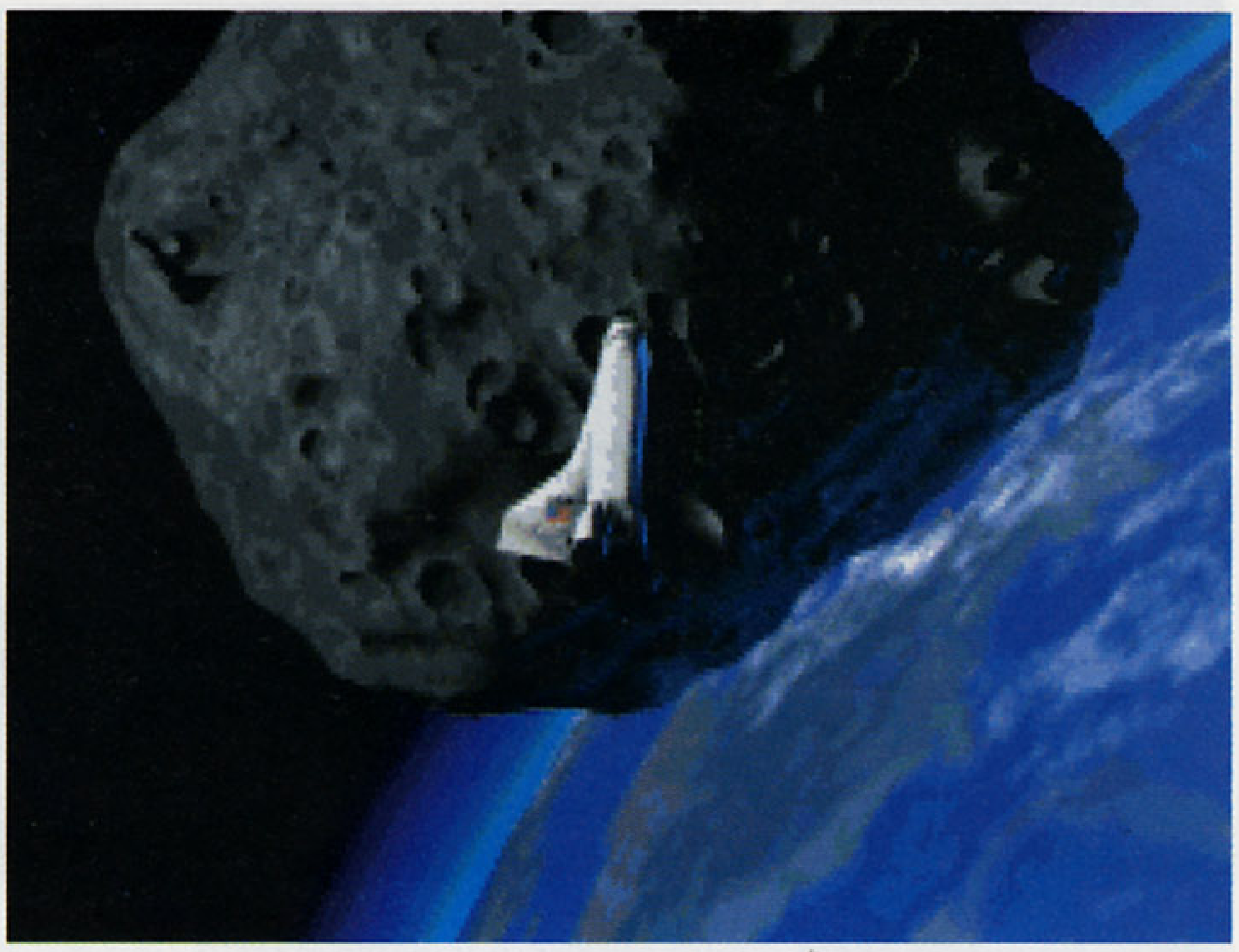
Cheat-uri fără frontiere

MRTRK:toate cursele inclusiv cea de bonus
TACAR,TBCAR,TCCAR,TDCAR:introduce mașinile de bonus pentru fiecare echipă.
CHMPA:activează toate campionatele.







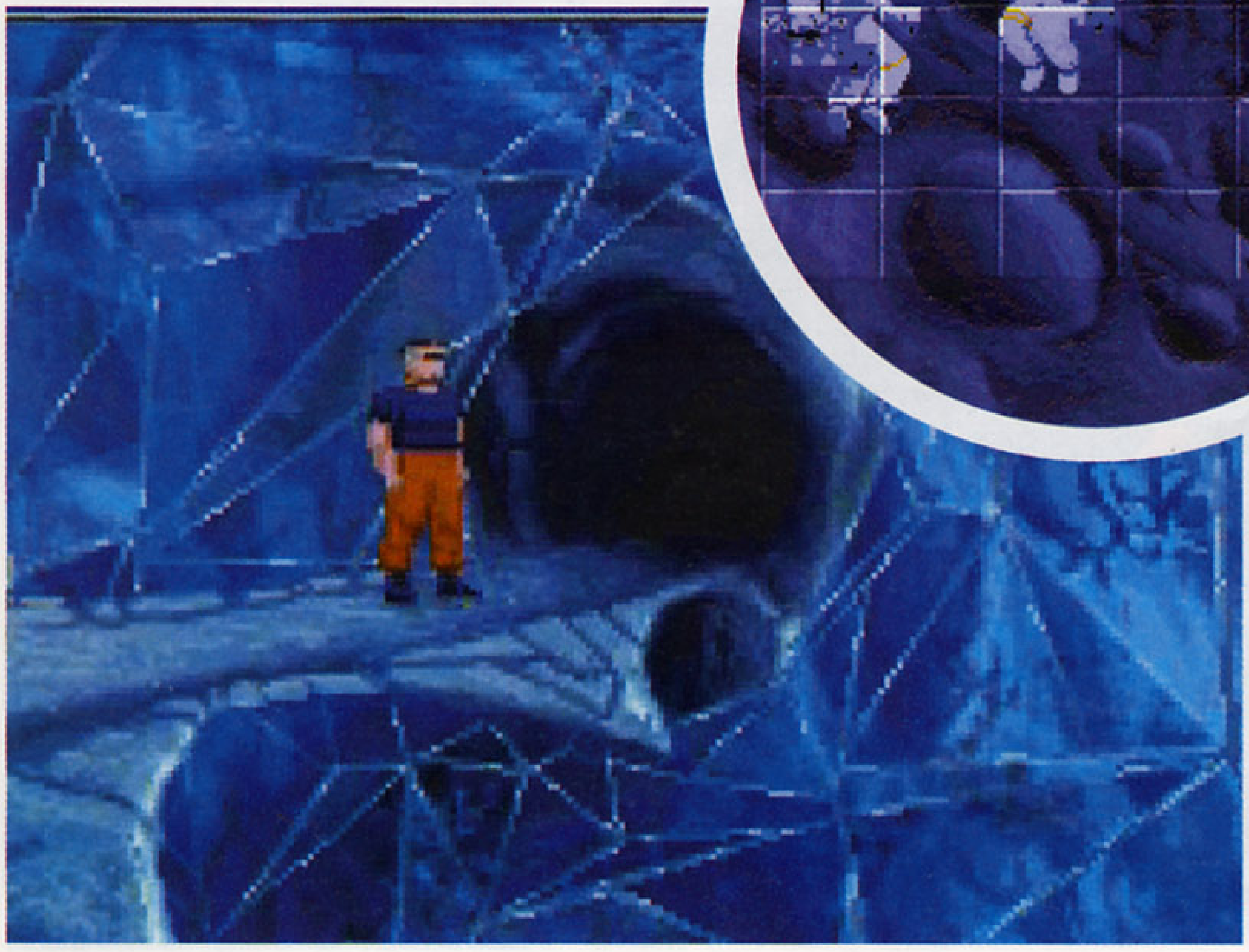


The Dig

...Marius Neacşa..îhh, uhh.. nimic inteligent ce să poată fi asociat acestui nume

După Full Throttle, un adeventure în "pămîntean" prin excelenţă, cei de la Lucas privesc în sus, adică spre cer. Însă privirile se lovesc de o "piatră".
Şi iată că se naşte un nou adventure: "The Dig" a cărui componentă principală este tocmai acest asteriod. Observatorii tereştri ajung la concluzia că traiectoria acestuia intersectează pămîntul, un impact fiind iminent. Dintre multele soluţii pentru evitarea acestui dezastru se alege cea care presupune plasarea unor încărcături atomice în două puncte bine calculate, detonarea acestora ducînd la modificarea traiectoriei asteroidului şi plasarea acestuia pe o orbită terestră pentru a fi studiat în detaliu. Se formează o echipă de 3 specialişti din domenii diferite, atît pentru misiunea propriu-zisă de corectare a traiectoriei cît şi pentru o cercetare preliminară: Commander Boston Low - astronaut de carieră, specialist în navigaţie şi tot ce ţine de spaţiu, şefu' misiunii; Dr. Ludger Brink - geologist şi arheologist cunoscut în întreaga lume; Maggie Robinson - o alegere bizară, ea fiind un reporter şi jucînd în cadrul misiunii rolul de "observator civil". Îmbarcaţi într-o navetă spaţială aceştia duc la îndeplinire obiectivele principale: plasarea încărcăturilor, detonarea lor şi apoi coboară la (nu "pe" pentru că nu este suficientă gravitaţie) suprafaţa asteroidului şi pornesc o mică explorare. Treptat ei descoperă urmele unei civilizaţii care şi-a lăsat amprenta asupra asteroidului şi Low confirmă celor de la sol codul stabilit în prealabil "Attila is a real hun" (Attila este numele de cod atribuit asteroidului). Toate acestea constituie de fapt prologul. Vei reuşi să pui în "funcţiune" o adevărată navă spaţială de o factură cu totul şi cu totul deosebită: asteroidul se transformă într-un cristal uriaş, intră într-o dimensiune paralelă şi se materializează pe suprafaţa unei planete dintr-o altă galaxie... Interesant mod de a călători prin spaţiu, este? Acum începe adevărata distracţie. Ce vor face cei trei? Cum vor supravieţui? Cum se vor întoarce acasă? Se vor întoarce acasă? Vor supravieţui?... Prin intermediul Commander-ului Low va trebui să răspunzi la aceste întrebări. Got it?





Nu o să stărui prea mult asupra celor ce se pot întîmpla, se întîmplă sau s-au întîmplat (am scris bine?). Sper că vă aşteptaţi la tot felul de situaţii neprevăzute, surprize mai plăcute sau mai neplăcute, puzzle-uri mai dificile sau mai uşoare... La ce altceva aţi putea să vă aşteptaţi pe o lume despre care nu ştiţi nimic: dacă poţi să o înţelegi, dacă se supune legilor cunoscute, dacă este ostilă, dacă locuitorii ei sunt civilizaţi sau nepoliticoşi, dacă după colţ te aşteaptă bau-bau să te mănînce... Aşa că aveţi grijă cam ce faceţi pentru că nu este prea uşor. Şi mai peste toate astea mai trebuie să admiraţi mediul înconjurător (nefiind nici-o îngrădire băieţii au scos tot felul de inovaţii), să vă minunaţi de fenomenele ciudate care apar, să ascultaţi fiecare sunet straniu sau muzica deosebită puternic încărcată emoţional. Oare care este principalul ingredient care face din "The Dig" unul dintre cele mai bune producţii? Iată cîteva "high-lights":

Scenariul

The Dig este are un subiect science-fiction extrem de interesant. Probabil că ar putea foarte bine să se scrie un roman după el. Pe deasupra totul se bazează pe o idee a lui Steven Spielberg. Acesta vroia să facă un film după această idee numai că a fost foarte dificil de realizat din punct de vedere tehnic. Poate acum, cine ştie?!?

Dialogurile

Scrise de un profesionist: Orson Scott Card, un scriitor de science-fiction celebru (ce ziceţi de "Ender's Game"?). Prin aceasta jocul capătă o personalitate aparte, nefiind pur şi simplu un joc cu o înşiruire de întrebări/răspunsuri ci unul în care personajele poartă uneori discuţii pline de spirit ce. În interfaţa de control a personajelor există chiar o opţiune "say something profond", bună mai ales în momentele în care vă simţiţi frustraţi...

Muzica

Printre primele jocuri care beneficiază de o asemenea muzică ce te însoţeşte la tot pasul. Sunt preluate bucăţi din Wagner (Preludii şi Uverturi) alături de piese compuse special pentru a reda nota aparte a unei aventuri de asemenea factură. Bineînţeles că există numeroase alte detalii la fel de importante cum ar fi sunetele (voci şi efecte) şi grafica sci-fi. De asemeni sunt prezente secvenţe de animaţie care "împodobesc" din loc în loc desfăşurarea jocului. Cu toate că sunt prerendate, aceste secvenţe nu constituie o parte separată, pentru ele folosindu-se aceleaşi elemente grafice (decor+personaje) ca în momentele interactive. În concluzie avem de-a face cu "A Deep Space Adventure" prin intermediul căreia te poţi pierde un pic prin imensitatea spaţiului, printr-o lume nouă, complet necunoscută, ce abia aşteaptă să o explorezi. Dacă o faci îndeajuns de bine, vei reuşi să salvezi ceva vieţi...


ÎNCEARCĂ NOILE PACHETE INTERNET!
INTERNET PRO
Pro 20 - 20 USD/lună - 50 Mb
Pro 25 - 25 USD/lună - 100 Mb
Pro 33 - 33 USD/lună - 200 Mb
Timp de conectare nelimitat.
INTERNET HELLO
Hello 5 - 5 USD - 2 ore
Hello 10 - 10 USD - 10 ore
Hello 20 - 20 USD - 35 ore
Trafic nelimitat.
Accesul se face prin antena-satelit SoftNet, cu o capacitate de până la 2 Mbps.
Pachetele HELLO sunt de tipul preplătit și expiră după consumarea numărului de ore inclus.
Pachetele PRO se achiziționează pe bază de contract și expiră la sfârșitul fiecărei luni.
Toți posesorii pachetelor HELLO și PRO beneficiază de conectare netaxabilă duminica, între orele 6:00 - 9:00 AM. Pachetul PRO include și o pagină WEB standard gratuită.
Pentru conectare sunați la 230 65 65 sau accesați http://www.softnet .ro !
SoftNet
230 65 65

Nanny MUD

Limba engleză, cea mai populară la mud-uri, are foarte multe mistere. Unul este că în engleză Cristian Smaranda nu înseamnă noroi în timp ce englezescul MUD se traduce Critian Smaranda...



Sarcina de a face review la un mud este destul de dificilă, în mare măsură datorită faptului că mudul este al naibii de dinamic. Totul se schimbă, este de ajuns ca unul din admini să aibe o idee, (de obicei una anapoda...) și să aibe chef să facă ceva. Urmează un anunț de genul: Reboot în 2 minutes. Expect changes.

Dar asta este și partea frumoasă a jocului. Totul se schimbă, apar lucruri noi mereu.

Prima mea <dragoste> în domeniul jocurilor <mud> a fost Nanny. Eram fascinat de povestea medievală din el, de atmosfera jocului și nu în ultimul rînd de cei care jucau, prietenoși și extrem de spirituali.

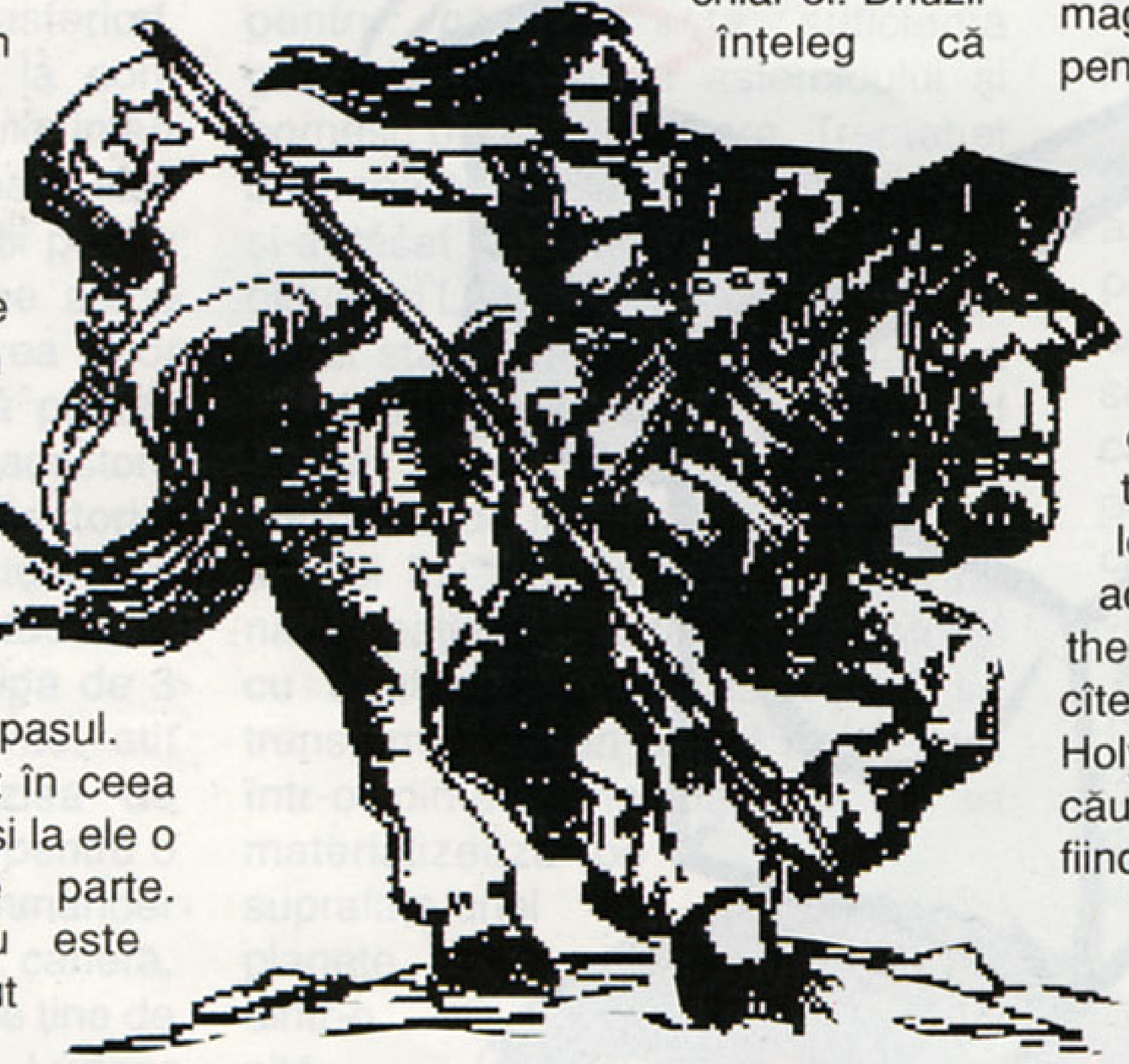
Nu am mai intrat pe Nanny de cîteva luni bune, iar cînd am făcut-o din nou... jale mare, să nu mai recunosc pe nimeni, iar elementele noi erau la tot pasul.

Schimbări majore au apărut în ceea ce privește ghildele din joc, și la ele o să mă refer în mare parte. Schimbarea numărul unu este numărul lor, adică au apărut ghilde noi.

Cele vechi erau : Adventurers (pentru începători), Druids, Champions of Khorne, Assembly of Knights, Holy Monks Order, Simyarin (magi), Children of Lilith (vampiri).

Adventurers este ușor de jucat, pe motiv că nu are cerințe suplimentare pentru a avansa. Reamintesc că pentru avansarea nivelului (care este diferit de regula de guild-level) sunt necesare experiența (obținută prin lupta cu monștrii) și qp sau quest points, pentru care trebuie să dați dovadă de inteligență și perspicacitate în rezolvarea questurilor ce includ de obicei labirinte, puzzleuri și lupte dificile. Ghilda nu oferă puteri speciale decît în număr mic, ceva de genul că puteți lovi și cu piciorul în timpul luptei, să blocați temporar oponentul și să faceți lumină.

Druizii venerează natura, de aceea sediul ghildei este accesibil prin arbori magici pe care îi crează chiar ei. Druizii înțeleg că



răul este doar o creație umană care este irelevantă în cadrul universului și de aceea nu vor face rău nimănui. Actualmente, ghilda este supusă unor schimbări conduse de guild-master-ul Cathbad. Puterile lor includ creearea copacilor și a unei arme (druid staff), precum și speluri ca blast și aruncarea cu spori asupra inamicului.

Champions of Khorne au fost preferații mei, după magi. Ghilda oferă multe avantaje dar cere și multe în schimb. Khorne este un zeu războinic, drept urmare membrii ghildei nu au posibilitatea de a folosi magia. De asemenea ei sunt curajoși și nu pot folosi comanda <wimpy> pentru a ieși automat din luptă. Khorne nu acceptă ratații, cei ce mor sunt excluși din ghildă, pierzînd toate avantajele cîștigate. Acestea sunt în primul rînd atacuri multiple de pînă la 3 ori și armura naturală (membrele, pielea, pieptul se transformă în armuri).

Cavalerii sunt atît luptători cît și nobili, ei dau dovadă de curaj și camaraderie, fiind confruntați des cu invazii asupra Camelot-ului.

După mine sunt ghilda cu cele mai puternice avantaje, deși puțini dau dovadă de a le înțelege și folosi inteligent. Cavalerilor li se impun trăsături de comportament ce sunt ușor de ghicit, plîngerile împotriva lor le pot aduce excluderea din ghildă (administrată atît de cîțiva din admini, cît și de cavalerii cei mai apreciați ce poartă titlul de Knight of the Round Table). Cavalerii pot vindeca (bandaja) și folosesc în luptă cîteva tactici speciale sau chiar vulturi ce îi ajută în atac.

Holy Monks, sau popii, sunt healerii, vindecătorii jocului. Sunt foarte căutații de luptătorii puternici, combinația Khorne-monk sau knight-monk fiind extrem de propice. Călugării nu folosesc arme sau armuri, avînd însă la dispoziție arta karate-lor devenind în timp luptători destul de puternici (mai ales în apărare). Ei își donează banii în biserica lor , vindecă folosind rugăciuni sau ierburi speciale și nu au voie să omoare monștrii <pozitivi> de genul îngeri sau copii. Ghilda este foarte bună pentru rezolvat questuri.

Simyarin este numele comun a cîteva școli de magi, adunate în Simyar-Lome de pe insula Ganennon. Cele trei școli sunt Chaos, Enchanters și Telemetry.Chaos sunt magi puternici, vrăji extrem de distrugătoare dar de asemenea riscante, ei nu prea se apără, concentrîndu-se pe atac. Enchanters studiază natura și elementele ei, străduindu-se să le modifice și manipuleze în folosul lor. Vrăjile lor nu sunt distructive ci le îmbunătățesc performanțele lor sau ale celorlalți. Telemetry sunt de părere că mesul este o practică învechită și de aceea preferă să pășească pe lumină, adică să se teleporteze. Ei pot deschide porți dimensionale între două locații sau să plimbe obiecte sau alți jucători prin mud. De asemenea ei folosesc silaan, o limbă magică pe care trebuie să o descopere fiecare membru pentru a afla lucruri despre ghildă.



Vampirii sunt o ghildă puternică dar foarte greu de jucat. Ei trebuie să omoare incontinuu pentru a obține sînge, altfel pot muri. Pentru a avansa în ghildă trebuie să omoare din nou, de data asta monștri mai puternici și alți vampiri de același rank. Un vampir nu poate sta mult timp pe un rank mare, Lilith se plictisește repede, iar rankul maxim (Close to Lilith) poate fi ocupat de un singur vampir.

În joc mai sunt și cluburi la care poți adera , cum ar fi Gentlemans (femeile excluse), Haters of Life, Paragons, Brotherhood of The Heart și altele. Restul schimbărilor au efecte mult mai directe, <pe loc> cum ar fi, și este mai bine să fie descoperite pe viu, așa ca: 'telnet mud.lysator.liu.se 2000'. Succes.

Alte ghilde

Masters: o ghilda pentru cei care considera ca jocul este prea usor

Chefs: bucatari, din orice pregatesc o masa.

Kittens: foarte interesanta ghilda, sunt teoreticieni, si nu au nici o legatura cu pisicutele. Puterile lor sunt estrem de variabile, put fi puternici sau slabi, in functie de cum merge teoria, pot uneori ajunge sa nu mai poate amrge nord sau sa nu mai vada litera 'j'...

Darks: sunt de asemenea foarte puternici in lupta, cu conditia ca aceasta sa se dea pe intuneric. Un fel de mici satanisti.

Lepers: leprosi, o ghilda cu adevarat schirboasa dar si distractiva in acelasi timp. Ei ajung sa lupte cu propriul lor brat desprins de corp sau sa imputa efectiv locurile cu mirosul lor.

Site-ul lunii - www.avault.com

Dacă data trecută am arătat ce înseamnă ca pasionații unui joc să facă un site, și să îl facă bine, de data asta voi prezenta opera unor pasionați ai tuturor jocurilor, sau măcar a celor de calitate. Dar voi nu vreți vorbe, vreți fapte, sau mai precis în cazul de față un nume: Adrenaline Vault, cunoscut și ca AVault și ca www.avault.com.

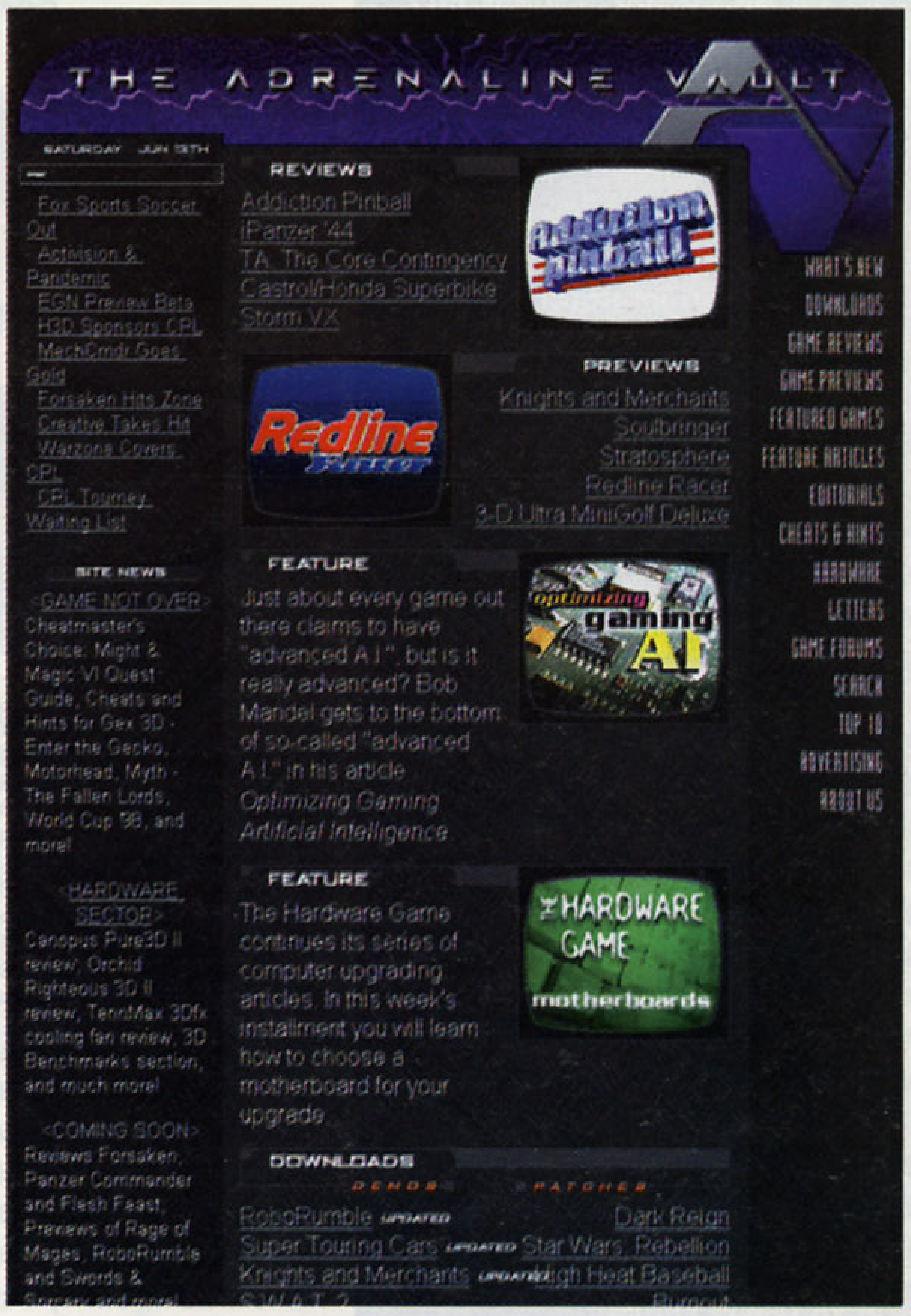
Istoria site-ului ar trebui începută de fapt cu revista Adrenaline Vault, fondată în 1995 de către Angel Munoz, în scurt timp ea ocupînd un loc important în topul publicațiilor din domeniu. Urmînd succesul revistei precum și subiectele tratate, site-ul avault.com oferă ultimele noutăți despre ultimele demo-uri disponibile pentru download, de menționat aici fiind site-ul ftp.avault.com, ultimele patch-uri, preview-uri și review-uri ale jocurilor de succes, articole de hardware, editoriale, cheat-uri, ghiduri de strategie, interviuri, forumuri de discuții și multe altele.

Avem deci la dispoziție la o simplă accesare pe web de informațiile vitale pentru orice gamer . Dacă ar fi în discuție o notă de la 1 la 10, avault.com ar primi 10,5 sau ceva apropiat. Ceea ce deosebește AVault de celelalte reviste On-Line sau de alte site-uri asemănătoare este promptitudinea, rapiditatea cu care fiecare știre este preluată și expusă, indiferent de cît de importantă este, sau nu este, ea. Similar cu rubrica de știri se remarcă și cea de download-uri, din acest punct de vedere avault fiind site-ul cu cele mai multe, noi și interesante demo-uri.

Review-urile și preview-urile sunt foarte cuprinzatoare și deosebit de obiective, și cuprind absolut tot de la cerințele hardware și caracteristicile jocului pînă la screenshot-urile mai mult decît "luminative".

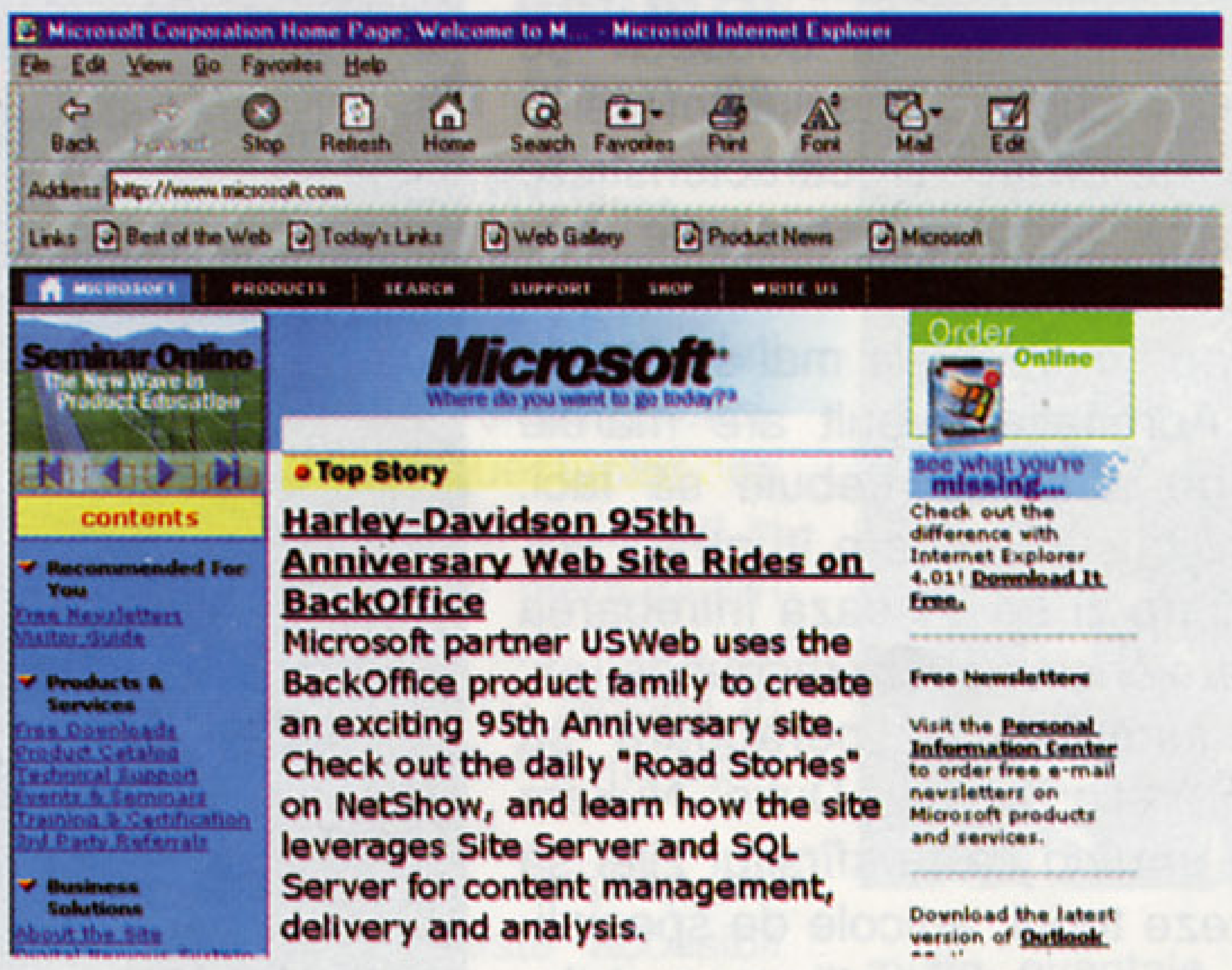
Pe lîngă elementele mai sus menționate, Adrenaline Vault are marele avantaj de a ști ce trebuie să faci, micile chițibușuri cu care îți atragi vizitatorii. Zi de zi se afișează întrebarea zilei la care oricine poate răspunde (ex: Ce joc așteptați cu nerăbdare să apară: Heretic 2 sau Duke Nukem Forever) urmînd ca la sfîrșitul zilei să se realizeze topul, articole de specialitate și multe alte informații pe scurt deosebit de atractive.

Peste toate acestea, Avault se mîndrește cu cea mai intuitivă și cea mai "ajungi-imediat-unde-ai-nevoie" interfață dintre toate site-urile de știri.



Internet Explorer vs Netscape Communicator

În această lună, Comparați, Cumpărați și Browse-ați cu Gabriel Mihalache



Vorbind de Internet, și mai ales despre gaming, îmi vin des în minte mari rivalități dintre firme sau diferite produse software și hardware. Intel vs. AMD, Windows vs. Linux și nu în ultimul rînd Msinternet Explorer vs. Netscape Communicator.

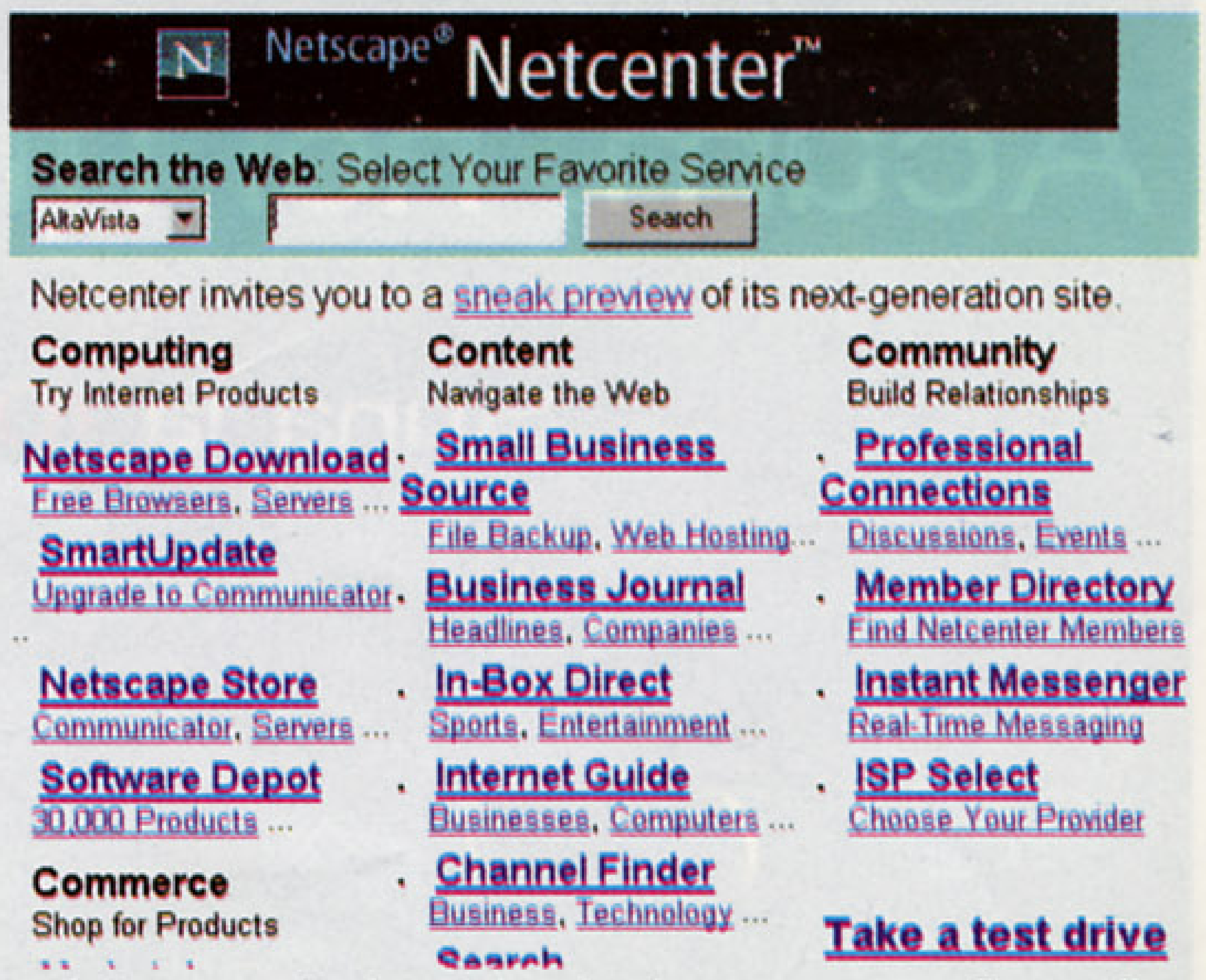
În acest articol voi încerca să discut, cît se poate mai obiectiv despre avantajele și neajunsurile celor două browsere, din punctul de vedere al gamerului de rînd, care personal nu are nimic împotriva politicii firmei Microsoft, dar care a auzit și vrea să profite de cele mai noi tehnologi în domeniu. Și cum aceasta este o revistă de gaming, e important să luam în considerație și preferințele webmasterilor de pagini de jocuri.

În primul rînd contează părerea publicului, care în acest caz este împărțit apoximativ în mod egal între cei doi mari pretendeți la titlu. Fiecare apreciază anumite calități și tehnologi specifice fiecărui browser. Astfel, MsIE a dezvoltat o tehnologie proprie de controale, numită ActiveX ce are marele avantaj de a integra elemente din interfeța Windows și push-media, pe lîngă pachete pentru VRML și multe altele. Explorer suportă și Javascript și Java, dar le folosește în mai mică măsură, mai ales că Sun a dat în judecată firma din Redmond (Microsoft) pentru că a modificat clasele Java din browser. Programul este stabil în Windows și nu necesită resurse prea mari, asta dacă nu folosiți elementele de desktop integrat, ActiveDesktop care s-au dovedit a fi mai mult un chin decît o adevărată unealtă web. Ca orice browser care se respectă, MsIE vine însoțit cu un pachet de programe și plug-in-uri pentru toate tipurile de suport Internet. Outlook Express, copilul minune al Outlook-ului din Office □97, se remarcă prin viteza de operare cu poștă, remote și prin interfața intuitivă, clasică Ms-ului. O serie de alte programe "supărate" precum NetMeeting sau MsComic ajută utilizatorul la (video-)conferințele și IRC-ul. Mulți fani apreciază MsIE, mai ales că vine odată instalat cu Windows și că Win98 o să aibă interfața structurată după MsIE 4.0

Pe de altă parte, majoritatea utilizatorilor nu este de acord cu această manevră a Microsoftului, la fel ca și guvernul american, ce vrea să protejeze dreptul la concurență și pentru a proteja consumatorul. Politica expansionistă și agresivă a Microsoftului a făcut ca un număr considerabil de firme de renume, care se simt amenințate de celebrul Bill, să își unească eforturile în jurul singurei firme care în momentul actual poate face față gigantului, Netscape. Unul dintre primii producători de browsere moderne(a se citi grafice), Netscape deținea aproape întreaga piață a navigatoarelor web, pînă la apariția MsIE.

Ultima versiune a navigatorului lor, Communicato 4.05 are o interfață intuitivă, în special bazată pe Javascript și foarte performantă pentru intranet. Communicator nu recunoaște ActiveX, însă se descurcă foarte bine cu Java și JavaScript, limbaje folosite și pentru programarea jocurilor pe web, pe diferite site-uri precum "Yahoo Games" (www.yahoo.com) sau "Virtual Arcade" (www.virtualarcade.com). Nici Netscape nu se lasă mai prejos, iar browserul său integrează programe pentru mail, conferințe și lucru în echipă, inclusiv un utilitar pentru importarea e-mail-urilor din Eudora. Communicator exploatează întreaga gamă de suporturi internet precum ftp, VRML, http și telnet la fel ca și MsIE. Rămîne de menționat că ambele programe au utilitare de publicare pe server și pentru multimedia. Pentru jocurile ce suportă Internet Gaming Zone (www.zone.com) MsIE este mai mult decît necesar. La conectarea cu alt browser Ms ne informează că lucrează la o versiune pro-Netscape și că între timp ar trebui să download-am MsIE ... no comment. Personal am observat că joculețele Java preferă Netscape și că multă lume își oferă suportul acest browser nu numai pentru că este un simbol anti-Microsoft ci și pentru că reprezintă o tehnologie mai liberală gata oricînd să beneficieze de avantajele diferitelor plug-insuri.

Mulți web-masteri, inclusiv de la noi din țară, își crează site-urile pentru Netscape, diferențele între cele două browsere nefiind doar ideologice ci și de scriptare a diferitelor taguri, așa că o pagină pro-Ms poate arăta groaznic în Communicator și invers. Și Ms are mulți fani printre web-masteri, însă adevărații creatori de web "prefera" un browser nu îi "consacră" în totalitate paginile lor. Un compromis poate fi ajuns



printr-o a treia tehnologie cum ar fi grafica Shockware. Sincer să fiu, eu folosesc ambele browsere în egală măsură, în funcție de tehnologia și site-ul pe care vreau să-l abordez și mai ales în funcție de preferințele web-masterului. Vă sfătuiesc să încercați și voi ambele browsere și să vă alegeți favoritul, însă nu uitați că amîndouă navigatoarele sunt foarte folosite și că numai unul nu va fi de ajuns. Oricare va fi alegerea dumneavoastră, în curînd site-ul PC Gaming vă așteaptă în fiecare zi cu cele mai noi știri și noutăți la adresa bine știută www.pcgaming.ro !

NetTetris, un joc Win 3.1-friendly, te invită să... joci tetris pe net, în paralel cu un alt jucător. Ciudat nu?... Sincer să fiu nu chiar. Acest joc este ceva mai mult decît un război al nervilor. Atenția jucătorului este împărțită, pentru că din cînd în cînd ești nevoit să te mai uiți și ce face adversarul. După cîteva setări făcute în grabă în interfața jocului, acesta se minimalizează și dechide un fel de browser web redus, foarte asemănător cu NCSA Mosaic, lipsit bine-înțeles de diferite bare de navigație și de multe alte accesorii inutile. Home page-ul jocului este plăcut și alegerea adversarului de asemenea. Pentru a juca nu ai nevoie de o bandă de transfer prea mare, însă ping-ul tău trebuie să fie cît de cît decent. Din păcate am întîlnit și la acest joc, ca și la multe altele apariția aproximativ regulată a unor patchuri gigantice (cîteva sute de kb), fără de care jocul refuză să se conecteze, făcînd toată afacerea neprofitabilă. Același lucru se întîmplă și cu vestitul Subspace, un clasic al genului on-line ce ar merita să fie cunoscut și pe la noi. Totuși vă propun să faceți și voi rost de acest joc, mai ales dacă sunteți ca mine pasionați de Internet și mai ales , dacă vă place Tetrisul...

www.games.com este un site unde puteți juca producții destinate domeniului on-line. Monopoly, Srabble, Risk sau Battleship sunt numai cîteva dintre jocurile care pot fi abordate aici. Desigur, nu sunt constituie cel mai interesant mod de a-ți petrece timpul dar sunt cu siguranță o alternativă.

Unul dintre site-urile de jocuri în vervă la ora actuală este și www.mplayer.com. El suportă acum peste 60 de jocuri, dintre care fac parte ultimele producții mondiale, avînd peste 700.000 de jucători.

Brainscan Interactive a anunțat că preview-ul pentru EGN (EnterNET Global Network) este disponibil pentru download. EGN este o interfață de comunicații ce include facilități ca: mesagerie, chat, transfer date, scanare servere de jocuri, măsurarea ratei de pierdere a pachetelor. Avînd în vedere că este doar un preview, încă nu au fost implementate facilități mai puternice, cum ar fi comunicare prin voce, înregistrare de mesaje vocale sau identificare. Versiunea free preview poate fi downloadată la http://www.entr.net

Informații despre mult-așteptatul Unreal, imagini, patch-uri, nivele, editoare și cam tot ce v-ați putea dori găsiți pe site-ul www.unreal.org



Game, Net & Match

Un cablu în partea dorsală, unul în gură și gata, Ionuț Radu este conectat la Internet. I-o mai încăpea acum și o minge de tenis în nas? Dacă nu, o îndesăm.

Tenis și Internet

Nu mai încape vorba...lucrurile sunt cît se poate de clare: Internetul va fi televiziunea secolului următor. Internetul ne va capta mai mult decît ne imaginăm noi acum viața: jocuri, școală, televiziune, cha-turi, cumpărături (chiar dacă nu sunt ele prea sigure), cinema (de toate tipurile)... cam tot ce ne putem imagina găsim pe această imensă rețea într-o fază avansată sau mai puțin. Părerea mea este că în cîțiva ani Internetul nu va mai putea fi trecut la hobby-uri sau la ce faci în timpul liber ci mai degrabă în categoria de întrebări în genul: ce ai mîncat azi? și la ce oră? Această tendință este întîmpinată și de marile firme de software care aruncă pe piață jocuri (pentru că pe noi asta ne interesează) cu un caracter din ce în ce mai puternic de multiplayer. Este și cazul Starcraftului care nu are nici un farmec în Single-Player dar în multiplayer este la superlativ. În fine Blue-Byte Software va lansa cît de curînd pe piață un joc dedicat multi-player-ului și Internetului în mod special. Este vorba despre GAME, NET&MATCH.

Pe scurt

Pe scurt este vorba de un simulator de tenis, care după părerea mea se apropie foarte mult de enginul lui Pete Sempras Tenis, care te va pune în fața unor Grand Slamuri găzduite pe Internet. Meciurile se vor desfășura pe servere ce se vor accesa gratuit în întreaga Europă (asta include și zona noastră dacă vă vine să credeți) și USA bineînțeles. Clasamentele vor fi updatate săptămînal în funcție de isprăvile pe care le-ai făcut în ultimile 52 de săptămîni, dar nu o să se ia în calcul decît cele mai bune 14 rezultate. (o să plătim o groză de bani pe internet..nu?). Ce să vă spun totul sună frumos mai ales dacă grafica are suport 3DFx. În schimb problemele vor apare la liniile telefonice și la pingul pe care îl vom avea cu restul lumii.

Interfață și engine

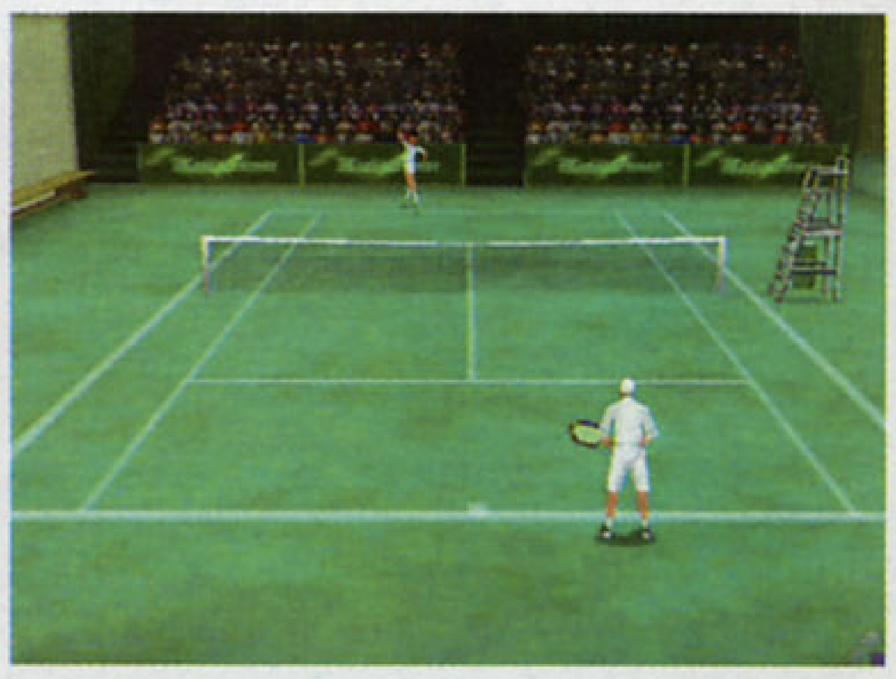
Judecînd după versiunea ce ne-a fost pusă la dispoziție de cei de la Blue-Byte jocul se apropie după cum am mai zis de Pete Sampras (nu jucătorul ci jocul) mai ales după engine. Același mod de a servi, aceleași mod de a lovi mingea, aceleași....Cînd zic același mod de a lovi mă refer la combinația de taste direcție-lovitură dar și la puterea și traictoria pe care aceasta o urmează.Și pe lîngă engine, grafica fără 3DFx te va face să exclami din primul moment "Aaaa e la fel ca Pete Sampras". Nu știu dacă vă amintiți dar acolo texturile se îmbinau rău de tot existînd momente în care puteai să vezi cum se rupe terenul de tenis. Același lucru s-a întîmplat și prima oară cînd am testat jocul pe un Pentium 200MMX fără 3DFx. În schimb cu un suport grafic adecvat performanțele cresc simțitor. O noutate o reprezintă controlul, nu mai puțin de 3 tipuri de loburi îți stau la dispoziție, fiecare cu tasta lui, ceea ce îngreunează simțitor controlul, mai ales că diferența este destul de mică și tastele în general sunt așezate foarte stîngaci: săgețile, A, Z, X, C, V, B. Cum poți să ajungi la B cu mîna stîngă dacă folosești în mod frecvent A-ul? La serviciu lucrurile rămîn la asemănătoare: cu săgețile stabilești un punct în care vei lovi iar puterea cu care vei lovi și viteza cu care se mișcă cursorul o poți fixa cu A-viteză mică ;B-viteză normală și C pentru o mișcare rapidă(doar un pianist s-ar putea descurca cu adevărat pe tastele astea). Interfața este vestea cea mai bună. Un meniu a tot cuprinzător. În el îți poți configura jucătorul, poți să-ți alegi dintre un meci la dublu sau la simplu și poți alege intre Tournament și sezon.. Oricum nota 10 la acest capitol.

Sună mobilul în tribună

Calculatorul ne face să tindem spre perfect deci...nu sună nici un mobil, nu strănută nimeni și nici un copil nu sparge baloane fără să vrea...și dacă vrea nu va plînge cînd părinții îl vor znopi în bătaie. Ce vrea să însemne asta? No sound? Ba da dar un sound plăcut făcut de migea de tenis și de un public indignat de prea multele duble greșeli sau care se bucură că programatorii i-au adus acolo să vadă un meci frumos chiar dacă a fost împotriva voinței lor. După cum am mai spus numai 3DFx-ul ne mai salvează pentru că fără el rămînem la nivelul anilor trecuți. Și totuși mișcarea jucătorilor este foarte realistă, chiar dacă e mai rapidă decît și-ar dori cineva. (jucătorii aleargă mai repeda decît ar reuși un om normal să o facă într-un joc real).

Din păcate fără un 3DFx grafica se situează la un nivel foarte scăzut, și, să recunoaștem, 3DFx-ul a început la noi de abia acum să prindă.





Cam asta ar fi

Dacă va fi sau nu un server GNM în estul Europei rămîne de văzut deși cu sau fără acest server în primul și în primul rind contează legătura la Internet, cablul telefonic, cuplajul, ora la care te cuplezi, puctul de ieșire al providerului... Aștept o replică a celor de la EA Sports care după părerea mea sunt liderii simulatorelor de sport.

Cerințe minime/optime

Procesor: Pentium 133(P166)
Memorie: 16Mb (32Mb)
Hard disk: 100 Mb liberi
Placă video: 2 Mb (3DFx)
CD-Rom: 4X sau mai rapid

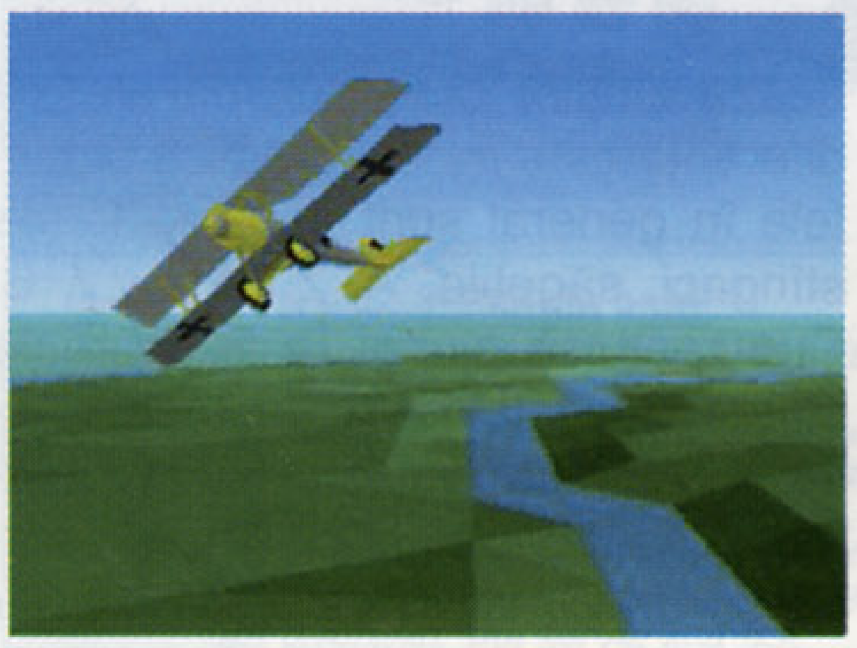
Cerințe minime cam maxime pentru un joc de tenis.



Flying Circus

Într-o lume în care şi hîrtia igenică e la mare preţ, Dan Dimitrescu a reuşit să arate că există şi lucruri care nu fac nici măcar doi bani: articolele sale



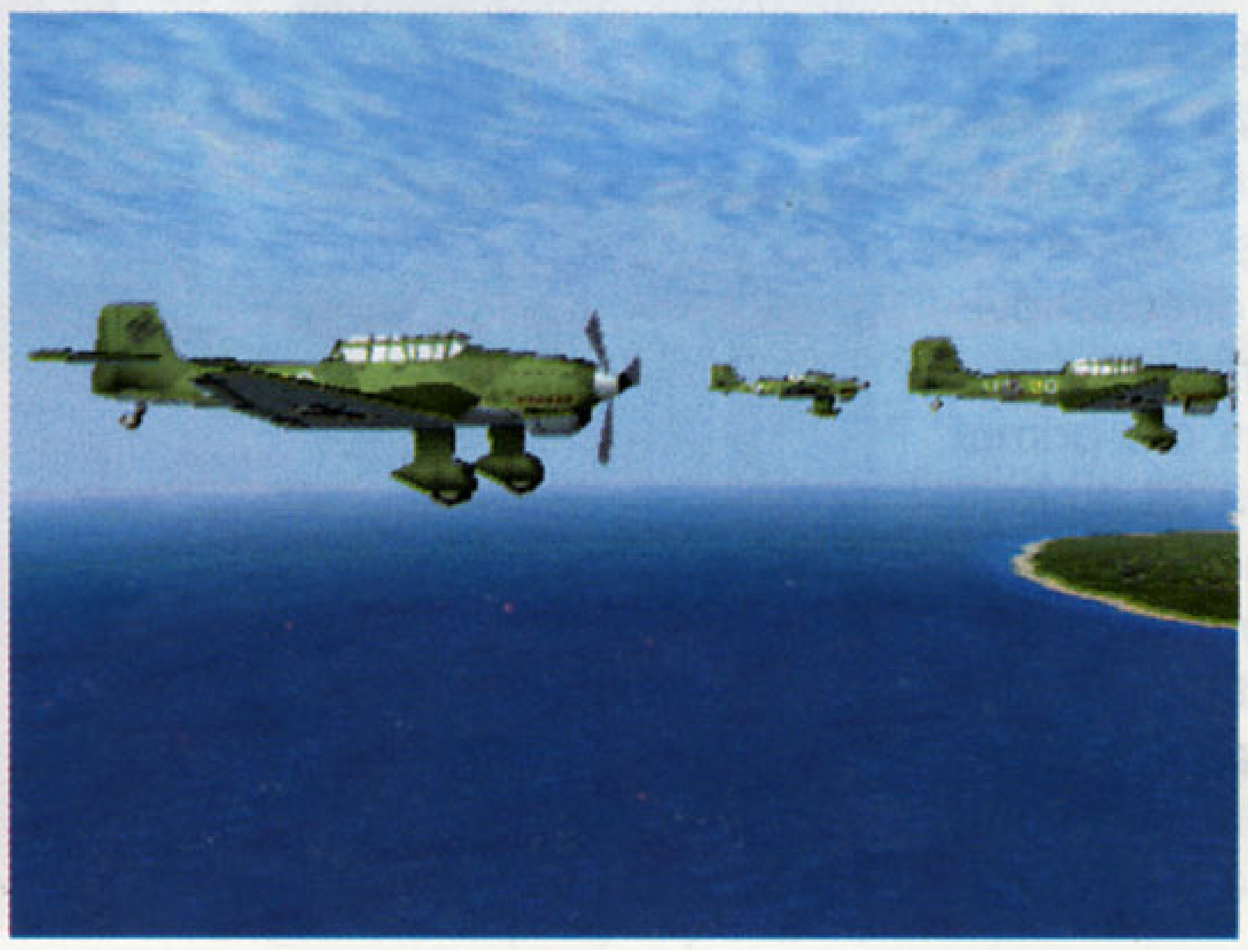


Într-o lume în care simulatoarele sunt create de echipe de oameni imense, cu bugete enorme, şi totul a devenit o mare afacere, este interesant să vezi o echipă de prieteni care se luptă să creeaze ceva pe gustul lor pe care să-l împartă cu restul lumii. SimGuild Incorporated au creat pînă acum Fying Circus, un simulator de zbor on line, care permite accesul a pînă în jur de 100 de jucători într-o lume destul de simplă, unde se pot înfrunta nestingheriţi în avioane din primul război mondial (momentan 4). Deşi jocul este foarte simplu şi direct (hartă plană, aliaţii se înfruntă cu nemţii), jocul şi-a cîştigat mulţi adepţi datorită preţului său (este complet gratuit, îl tragi de pe server-ul lor şi te joci pe gratis). E drept, grafica este foarte sumară iar modelarea zborului nu este nici ea foarte convingătoare, dar SimGuild şi-au arătat potenţialul şi dorinţa de a-şi îmbunătăţi produsele (FC este încă într-o versiunea 0.09). În plus, se pare că lucrează la un joc asemănător despre al doilea război mondial, care arată mult mai bine şi va fi mult mai complex. Nu i s-a făcut încă public numele, dar judecînd după imaginile din el, acţiunea sa se petrece în Bătălia Angliei.

Pentru a afla mai multe despre aceste produse, am vorbit cu Derick "SG_STEELRAIN" Gerlock de la SimGuild.

Ce părere ai despre piaţa actuală a simulatoarelor de zbor şi mai ales despre partea ei multiplayer?

E uimitor să vezi toate simulatoarele disponibile acum. În fiecare lună lista creşte. Totuşi, suntem de părere că suntem în stare să creăm un simulator care merge bine pe Internet. Jucabilitatea este scopul nostru principal. Recunoaştem deschis că grafica din Flying Circus este un pic cam simplă. Am mers pe download-uri iniţiale rapide şi frame-rate ridicat. Am sacrificat grafica pentru viteză. Acum însă aplicăm lecţiile învăţate depre obţinerea performanţei în jocul nostru despre WWII, care este accelerat 3D şi arată mult mai bine. Suntem bucuroşi să facem parte din piaţa multi-player. Noi suntem obsedaţi de jocuri pe PC. Cînd nu lucrăm la proprile noastre jocuri (dacă există vreun asemenea moment), jucăm alte jocuri multiplayer. Să interacţionezi cu alţi oameni este excitant şi frustrant în acelaşi timp. Nu ştii niciodată ce va face celălalt. Jucătorii sunt partea noastră tare şi slabă, dar ne place să-i considerăm un atu. De fapt noi jucăm jocuri pe single-player numai atît cît să vedem despre ce e vorba, şi apoi înapoi la reţea.



Care este modul de abordare al simulatoarelor la SimGuild şi ce scopuri vreţi să atingeţi cu jocurile voastre?

Singurul nostru scop este să creem jocuri masive ca multiplayer cu performanţe foarte bune. Am văzut multe jocuri cu animaţii foarte reuşite, etc. Acestea sunt interesante primele dăţi cînd le vezi, apoi ESC ... Ne-am hotărît să ignorăm orice ne îndepărtează de jucabilitate şi performanţă. Suntem destul de norocoşi că nu avem echipe imense de management şi marketing care să ne aprobe fiecare parte a jocului. Pur şi simplu îl jucăm. Dacă e rapid şi distractiv, păstrăm bucata respectivă. Dacă nu AFARĂ ! Încercăm să facem jocurile noastre uşor de abordat dar greu de stăpînit la perfecţie. Jocurile noastre nu au în general prea multe reguli. Spre Exemplu, Flying Circus e pur şi simplu un simulator de luptă aeriană. În principal e vorba de tine, un avion, legile fizicii şi ceilalţi piloţi on-line. Vrem ca jocurile noastre să fie realiste, dar facem compromisuri pentru jucabilitate.

Din cîte ştiu, SimGuild lucrează la două proiecte în acest moment. Unul este Flying Circus, celălalt un simulator axat pe al doilea război mondial. Poţi să ne spui ceva despre istoria acestor proiecte ?

Istoria : şapte prieteni mînaţi de pasiunea pentru jocuri pe PC şi jucatul în reţea. Toţi şapte lucrau în domeniul simulatoarelor. Fiind toţi dependenţi de jocuri în reţea, ne-am decis să ne facem unul al nostru. Majoritatea mai avem încă slujbe normale, dar doi dintre noi lucrează acum tot timpul la SimGuild. Lucrăm din greu pentru a avea succes, pentru ca în viitor să putem lucra cu toţii numai la SG. Aşa că vă rog, zburaţi cît

---

Net gaming în adevăratul sens al cuvîntului cu Virtual Arcade (www. virtualarcade.com): Dacă nu vă place să downloadaţi fişiere zip interminabile, sau dacă doriţi să jucaţi ceva mai simplu la o viteză aproximativ decentă, vă sfătuiesc să trageţi puţin cu ochiul pe la siteul Virtual Arcade. Folosind cele mai noi tehnologii, acesta ne oferă posibilitatea de a juca tot felul de joculeţe cool, unele chiar "adevărate". De exemplu jocul numărul 3 din prima cameră "pe dreapta" ne oferă posibilitatea de a face o amicală de box cu... Bill Gates, şi chiar vezi cum îi sar dinţii...

Noul Windows 98, sistem de operare orientat pentru clientii web (www.microsoft.com): Salut cu tot respectul ceea ce pare a fi primul sistem de operare serios de la Ms. OS vine echipat cu cele mai noi tehnologii Internet şi integrează opţiuni de "maintenance" avansate. Sistemul optimizează realmente programele instalate şi se poate seta şi peste Win95. Din păcate şi această ultimă creatură din familia Microsoft suferă ca şi fraţiori săi mai mari de megalomanie, astfel cuvinte precum "Microsoft" sau "Windows" sunt afişate cu insistenţă specifică programatorilor "Bill Gates-ieni". Interfaţa MsIE 4.0 este direct implementată în desktop, iar browserul se dovedeşte a fi componenta centrală a Win98. Totuşi nu mă înţelegeţi greşit... Win98 rămîne în continuare o platforma fiabilă pentru activităţi Office cît şi de gaming, deşi cerinţele de sistem sunt săltate puţintel cu Active Desktop şi cu folderurile web...

Să dai în toate bolile şi mai mult nimic: e la modă să se organizeze prin Heat concursuri de BattleZone şi de Quake 2. Noroc membrilor, şi apropos de Heat, au făcut update la katalyst, softul de conectare!!! Alţi 5mb de downloadat, alte ore de chin…sorry!

Shockwave, JavaScript sau Java? Mai bine toate trei! Din seria site-uri stufoase, trebuie să vă anunţ apariţia unui server cu pretenţii, care totuşi merită respect. Dacă sunteţi fani Shockwave şi RealAudio şi pe lîngă asta şi fani All Saintes, s-a lansat un site foarte modern ASO (All Saintes On-Line) la http://aso. webrat.com! Aici veţi avea ocazia să vedeţi atît un site care se respectă, full Shockwave cît şi o formaţie tare!!! De la început suntem anunţaţi că dacă browsem cu NetComm avem nevoie de pulg-ins Shock wave iar dacă folosim MsIE 4.0, plug-in-ul vine deja instalat

puteți !!! Serios vorbind, SimGuild e un produs al pasiunii noastre și petrecem nenumărate ore ca să facem cu cinci oameni în jumătate de normă și doi în normă întreagă ceea ce alte companii fac cu sute de oameni.

Un alt proiect major la care am lucrat în ultima vreme este server-ul nostru de conturi. Acesta este foarte necesar pentru noi. De fapt, mulți dintre clienți vor fi fericiți cu acest nou server, pentru că acest nou sistem permite un management mai flexibil al conturilor, acces imediat la scoruri și control mai bun asupra mediului on-line. Se va îmbunătăți și suportul pentru escadrile. Comunitatea noastră on-line (în jur de 3000 de conturi active) este foarte importantă pentru noi. Următorul nostru joc, cel bazat pe WW2, va fi cu adevărat special. A fost proiectat pe aceași rețetă ca Flying Circus, dar grafica este cu generații în fața acestuia. Are suport pentru gama completă de efecte 3D, cum ar fi lumini, transparentă, umbre, texturi mapate hardware, etc. Este un simulator de zbor istoric, cu avioane de vînătoare, bombardament, obiecte la sol și încă cîteva elemente secrete. Credem că va fi un mare hit, chiar cu toate aceste simulatoare de WW2 care sunt pe cale de apariție.

În opinia mea cea mai recentă versiune din FC lasă încă destul neterminat. Ce poți să ne spui despre produsul final ?
Lucrăm la multe îmbunătățiri pentru FC. De exemplu, avem un sistem de mesagerie mai reliabil, care ține cont și de situația simulatorului și de mesajele între jucători. Nu va fi foarte vizibil, dar vei primi multe din lucrurile care erau pierdute înainte. Am adăugat două noi avioane, Pfalz DIII și Nieuport 28c. Vor mai fi și altele adăugate regulat(în imagini puteți vedea un SE5a în versiunea accelerată 3D). Plănuim să adăugăm obiecte pe sol și un teren mai bun, plus rezoluția de 800x600. După cum se vede jocul va folosi și el accelerarea 3d într-o versiune viitoare, cu toate facilitățile acesteia. Suntem deciși să înbunătățim continuu Flying Circus-ul. Am cîștigat o sumedenie de piloți serioși și nu vrem să-i dezamăgim. Ei zboară - noi lucrăm.

Confirmed Kill și Air Warrior 3 fac valuri cu structura lor bazată pe scenarii și misiuni, iar fanii Warbirds se bucură și ei de scenarii istorice. Vor avea simulatoarele voastre mai mult decît o arenă Axă contra Aliați ?
Ne place ideea scenariilor și recreărilor. Asta va ține cu siguranță de viitorul SimGuild-ului. Plănuim să avem mai multe arene, dintre care unele setate cu anumite obiective, altele pot să fie campionate, recreări de bătălii, exerciții de escadrilă, etc.

Repet, comunitatea noastră on-line e importantă pentru noi. Toate comunitățile de asemenea fel au evenimente speciale, celebrări și tradiții, iar noi vrem să facem același lucru.

Grafica din Flying Circus lasă cu siguranță mult de dorit. Cu toate astea, imaginile din simulatorul WW2 arată cu siguranță mult mai bine. Ce poți să-

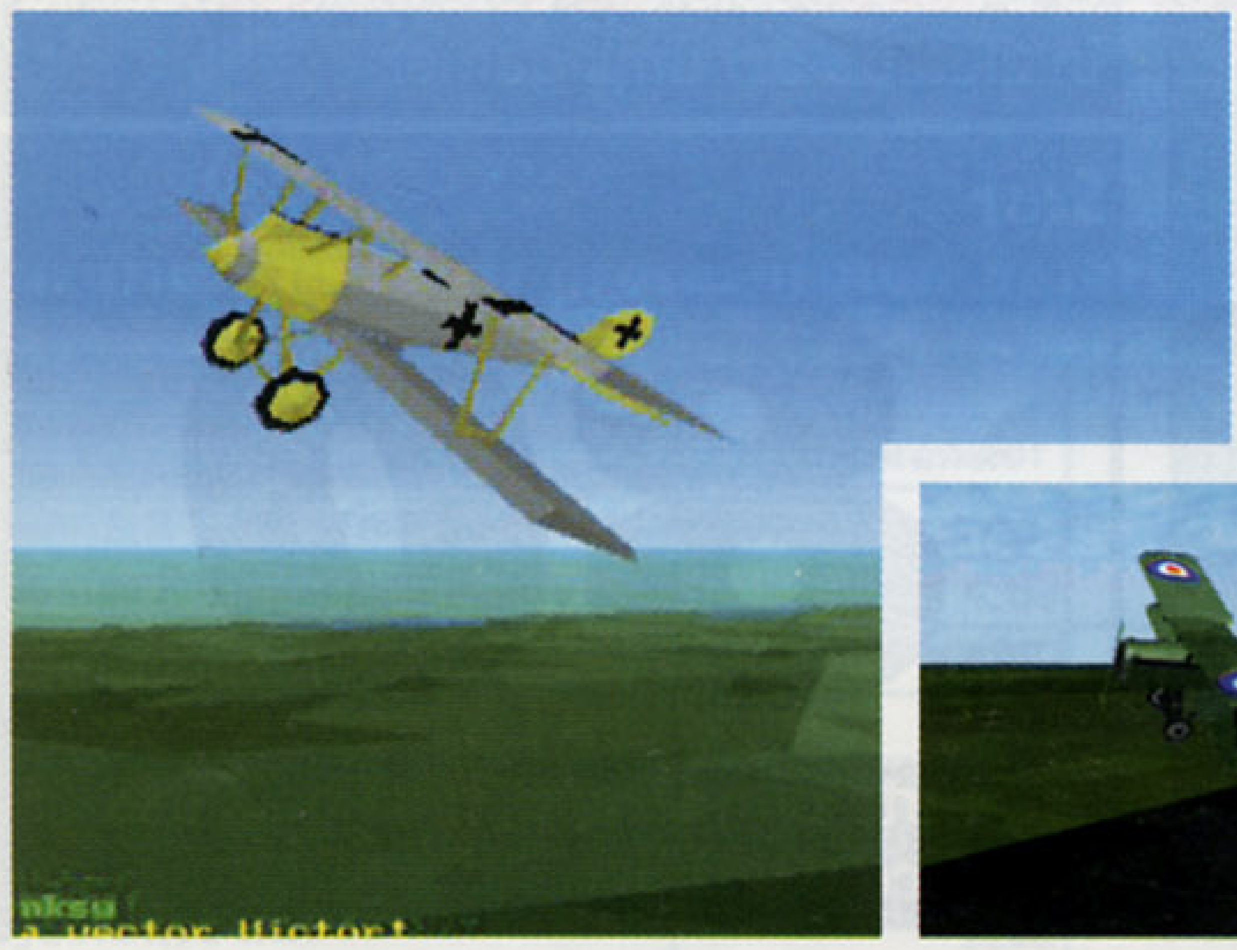


mi spui despre engine-ul vostru grafic ? Ce suport pentru accelerare 3D va fi și cam cît de bine va arăta ?
Engine-ul grafic și algoritmi acestuia sunt propria noastră creație. Încercăm să păstrăm secret cea mai mare parte din ceea ce facem cu jocul nostru despre al doilea război mondial. Va avea multe avioane și față de FC mai multă complexitate în obiective. Cooperarea va fi necesară pentru a avea succes cu adevărat în joc, dar jucătorii ocazionali vor avea în continuare libertatea și accesibilitatea pe care o au în Flying Circus. Toată partea atractivă grafic a jocului va fi în timpul acestuia (renderizare în timp real, etc), fără secvențe animate sau așa ceva. Jocul va include și niște factori de mediu, nu numai avioane.

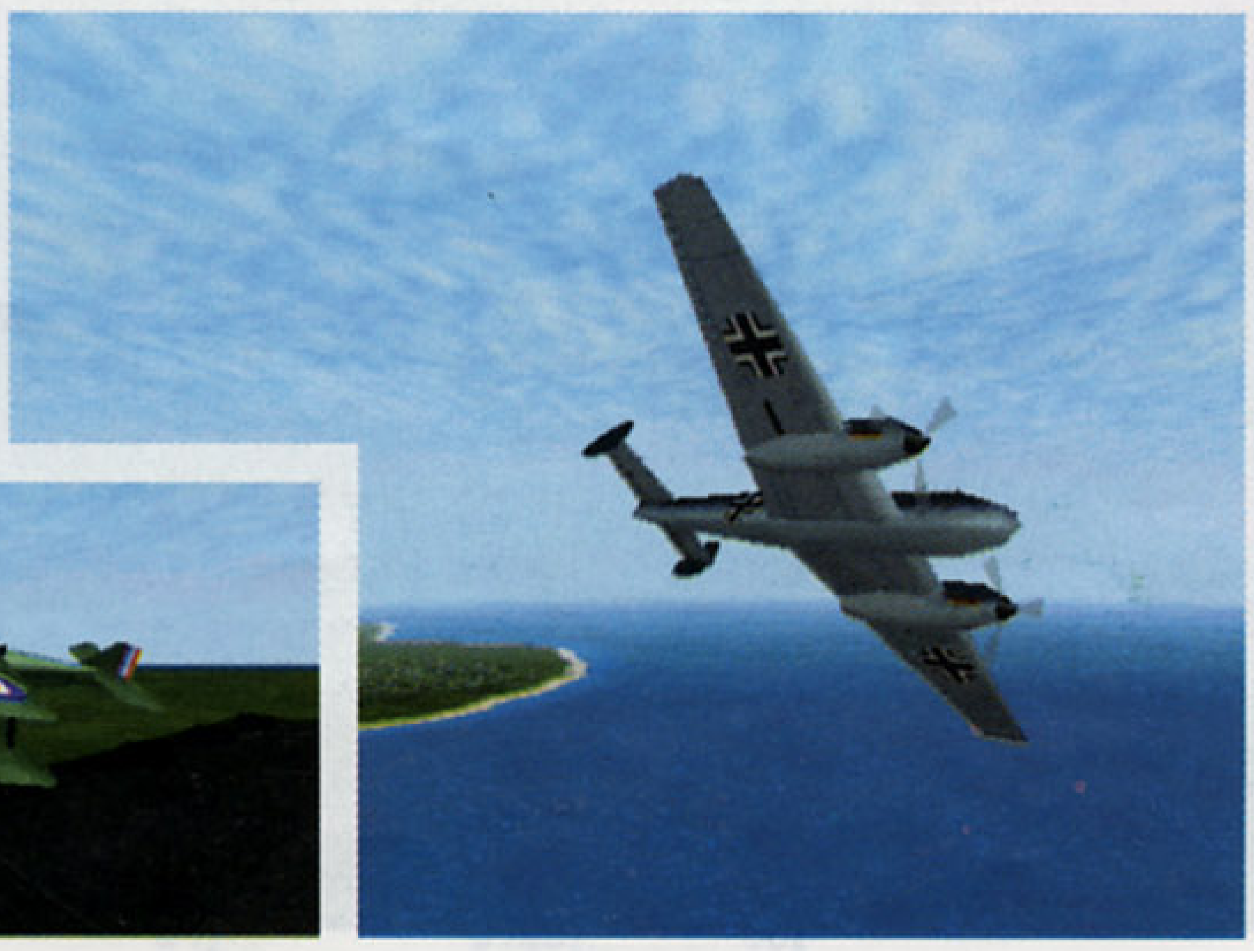
Cine lucrează modelele de zbor și ce date folosiți pentru avioanele simulate în jocuri ?
John Padgett este CEO de la SimGuild Incorporated. El a scris modelul zborului pentru Flying Circus pe lîngă cea mai mare parte a părților de "joc". Datele despre avioane sunt bazate pe caracteristicile de zbor istorice, cum ar fi viteza maximă, puterea motorului, etc. În plus, o mare parte a "senzației" avioanelor se bazează pe experiența lui John ca fost instructor de zbor în U.S. Air Force. John a dezvoltat un mecanism de corpuri rigide și modelarea forțelor în flight model-urile din Flying Circus.

Cît de "adînc" este flight model-ul din punctul de vedere al designer-ului ?
Ca orice simulare pe computer, modelarea zborului în FC este un compromis între acuratețe și performanță. John a conceput FC pe baza corpurilor rigide și a aerodinamicii. A implementat partea de corp rigid dintr-un punct de vedere ingineresc. Este foarte simplu și are destulă acuratețe. Partea de aerodinamică, pe de altă parte, se bazează pe mecanica fluidelor și a fost mult simplificată pentru a obține performanțele necesară jocului.

Îți mulțumesc foarte mult pentru timpul acordat.
Nu uitați ! Flying Circus-ul este încă complet gratuit și deci îl puteți juca și voi pe Internet. Nu trebuie decît să mergeți la http://www.simguild.com!







Multă lume s-a întrebat ce i-a determinat pe cei de la ID să renunțe la proiectul lor de Quake 3.

Răspunsul a fost simplu, dar a creat în schimb multe controverse. ID dorește să renunțe la ideea de Quake în singleplayer. Păi de ce? Întrebarea pica evident. În primul rînd pentru că jocul în singleplayer are tendința curentă spre un death match cu boți. Așa că vor exista jocuri ladder (avansare în scara, ierarhică) jucînd contra unor boți, asta ca să emuleze singleplayer.

Experiența unui joc RPG sau shoot-em up cum este Quake ar implica teoretic o poveste, o intrigă care să îți motiveze cumva acțiunile și orele de chin pe care le petreci. Lucru care nu se poate afirma, cu părere de rau, despre Quake sau Quake 2.

Cîteva exemple aduse în favoarea hotărîrii celor de la ID ar fi: XvT - oare nu s-a dezvoltat marcant partea de multiplayer ? Oare Unreal nu este căutat mai mult pentru multiplayer, și se străduiesc să facă jocul să se miște mai bine pe Internet? Oare Unreal nu ar fi ieșit mai repede și poate chiar ar fi mers mai bine dacă ar fi fost făcut doar pentru multiplayer? Păi cam așa ar fi. Așa că, cel puțin din punctul lor de vedere, alegerea a fost optimă: canalizarea tuturor eforturilor spre multiplayer. Și în ultimă instanță, asta se și caută.

Pe de altă parte sunt o multitudine de alte jocuri care au la baza engine-ul de Quake 2 de la ID. De exemplu se anunță puternic pentru singleplayer Sin, ce va fi distribuit de Activision, și care a preluat engineul de la ID, aplicîndu-i ceva îmbunătățiri, intriga de care vorbeam și un AI dezvoltat pentru monștrii. Dar vorbă multă sărăcia omului, cel mai bine este să așteptăm Quake Arena, care se presupune că va apare la sfîrșitul acestui an, căci eu zic că o să merite fiecare părticică din timpul pe care i-l vom acorda.

Internet Gaming Zone a hotarat sa sponsorizeze un concurs Outwars. Se va juca in echipe de cite patru oameni, iar cistigatorii vor promi ca premiu.. chiar echipa formata din oameni de la SingleTrac, cei ce au produs Outwars. Regulile concursului au fost afisate pe site-urile http://www. microsoft.com/ games /outwars/ on_the_zone.htm sau http://www.zonefun.com/Outwars

Gaming Power ACORP INTERNATIONAL

Ca simplu utilizator este destul de greu să te ghidezi în ziua de azi între sute de firme și mii de calculatoare. Ca începător, este un veritabil chin să găsești un calculator care să-ți acopere nevoile, indiferent de domeniul pe care îl abordezi. Iar că la noi nu există brand-names cu adevărat mari este bine știut. De cele mai multe ori un calculator se fabrică la comandă și i se pune placa aia, cd-rom-ul celălalt, ia mai bagă-i și memoria de la alt calculator, din cauza aceasta un P200 ajungînd să ruleze un pic mai încet ca un P166, din cauza acestui mod de realizare.

De curînd însă au apărut și la noi sisteme destinate unei anumite activități, iar cea care ne preocupă pe noi este aceea legată de jocuri. GPA este unul dintre primele calculatoare special creat pentru utilizatorul pasionat în principal de jocuri, fiind destinat să întrunească practic toate caracteristicile necesare acestui scop începînd cu cele grafice și terminînd cu viteză de acces și compatibilitate.

Astfel, într-o manieră bine stabilită, GPA combină o serie de componente foarte bune privite individual dovedind o foarte bună îmbinare care nu face decît să ofere calculatorului o foarte bună viteză de lucru și compatibilitate cu diverse aplicații. Testele noastre au vizat în principal modul în care calculatorul se descurcă cu ultimele jocuri apărute, cele consumatoare de resurse, și, cum puteți vedea în caseta din dreapta se descurcă foarte bine. O memorie rapidă (DIMM de 32) asigură folosirea în destul de mică măsură a hard-disk-ului pentru swap. Chiar și în cazul în care necesitatea pentru acesta apare, nu se observă încetiniri sau clasicele mici blocări hard-ul rapid asigurînd o rulare fluentă a jocului.

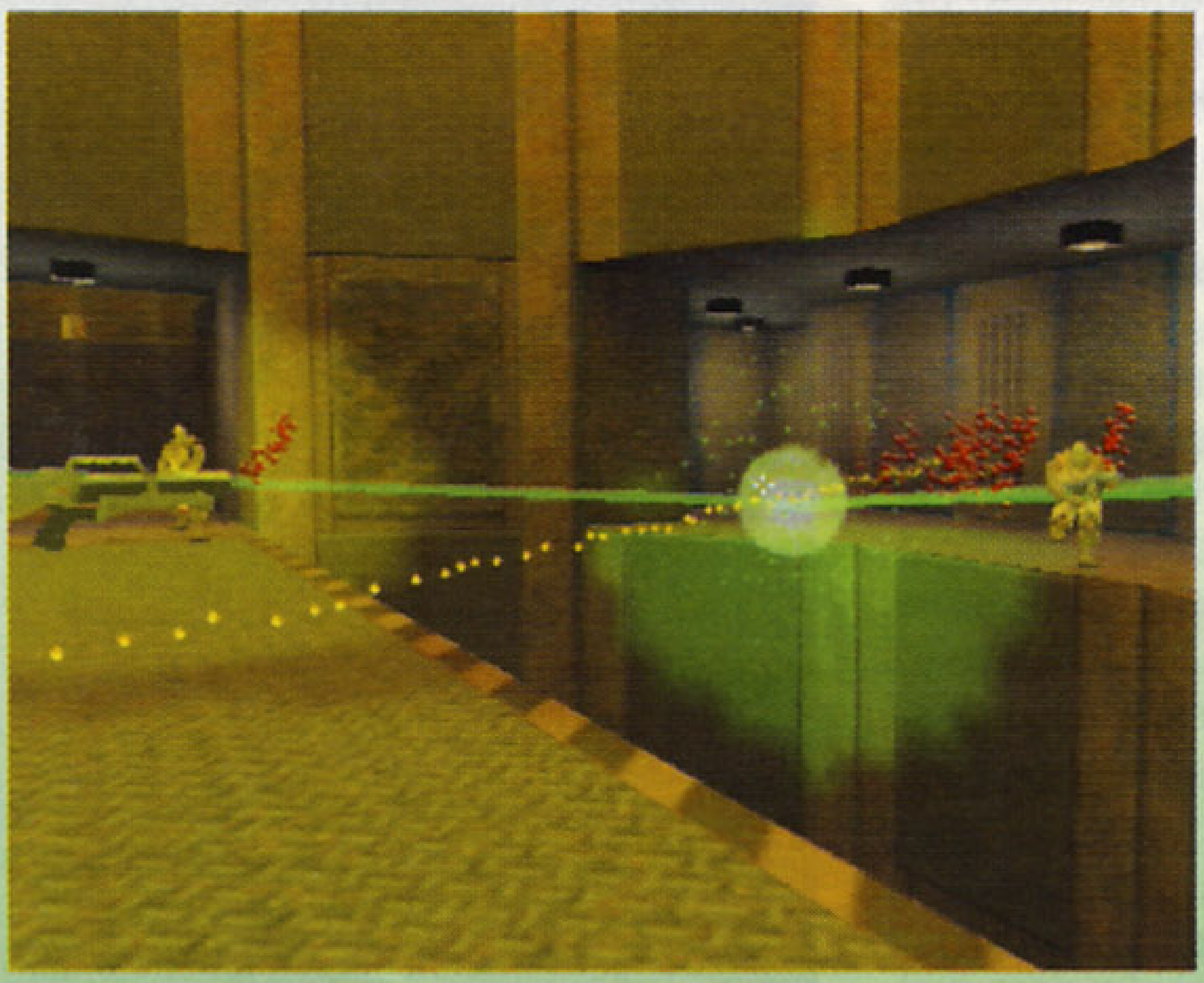
Vorba la modă în România este "nu avem bani" iar, privit din acest punct de vedere calculatorul prezintă multe avantaje dar și un dezavantaj destul de serios. Astfel, la prețul pe care îl plătești ca utilizator beneficiezi de un calculator foarte echilibrat , din punct de vedere al pieselor ce îl compun. Deși la același preț ai putea obține un Pentium II nu ai beneficia de accelerare grafică, monitor de 15" , CD-ROM 32X sau joystick Astfel configurația este foarte bună, adăugarea ulterioară, dacă se va putea, a încă 32 RAM compensînd lipsa unui procesor mai puternic. Un dezavantaj însă, este legat de natura produsului și anume că este un produs brand-name. Astfel, firma producătoare nu va realiza upgrade-uri în sensul schimbării procesorului cu unul mai bun, a hard-ului sau a oricărei alte componente. Calculatorul va fi folosit pînă va deveni "obsolete", după care va fi vîndut și cumpărat altul nou, lucru care să recunoaștem nu se prea potrivește cu dezvoltarea economică a țării noastre. Ce este drept, nimeni nu zice însă că un upgrade trebuie făcut la firma de unde ai cumpărat calculatorul, problema fiind însă cea a pierderii garanției.

Pe ansamblu, sistemul este bun și competitiv, iar facilitățile pe care le oferă sunt indispensabile unui calculator destinat jocurilor. Vi-l recomandăm cu cea mai mare încredere dacă vă doriți un calculator pentru jocuri, fiind la ora actuală unul dintre cele mai competitive produse de pe piață

Ce am jucat noi

Quake 2 - f.bine, 640x480 medie 20fps
BattleZone - f.bine - doar probleme de pornire a interfeței de lansare a jocului, care poate fi însă sărită
Tomb Raider 2 - foarte bine
Team Apache - f.bine - probleme doar la instalare, nu neapărat vina calculatorului. Foarte bine a mers joystick-ul
Motorhead - f bine în 640x480 - accelerat
Need 4 Speed 2 SE - f. bine, accelerat
World Cup 98 - foarte bine, accelerat. Foarte bine și joystick-ul
F16 Fighting Falcon - Nu suportă Rush
Unreal - Nu suportă Rush

Accelerarea 3D: o necesitate





Deși nu beneficiază de una dintre cele mai "compatibile" plăci de accelerare existente la ora actuală, Voodoo Rush, calculatorul a dovedit că se împacă din acest punct de vedere excelent cu orice joc a fost testat. Quake 2-ul a rulat accelerat, cum să recunoaștem nici noi nu ne-am așteptat, la fel și BattleZone și toate celelalte jocuri pe care le-am testat. Cum puteți vedea și din imagini, totul arată excelent, cum nu v-ați putea dori mai bine.

Posibilitatea pe care firma Acorp ți-o oferă la cumpărare însă este de a înlocui placa Voodoo Rush cu un 3DFx și o placă 2D, urmînd ca tu să mai achiți o diferență în bani. Sfatul nostru, ținînd cont și de diferența de bani care probabil este destul de mică, este să alegeți această variantă care vă va garanta o compatibilitate deplină cu orice joc doriți a aborda. Trebuie știut că jocuri noi ca Unreal sau Warbirds 3D spun încă din start că nu rulează sub Rush, lucru care se poate dovedi un impediment serios în momentul în care vă veți trezi că ați cumpărat și jocul și placa. Pe ceea ce am testat noi a mers însă foarte bine, deci, și configurația de bază este ok.

Informații

Procesor: Pentium 200
Memorie: 32Mb
Hard disk: 2.1 GB, UDMA - 2
Placă video: Voodoo Rush 6 Mb
CD-Rom: Teac 32X
Monitor: 15"
Placă de sunet: Yamaha
Accesorii: Mouse, Joystick, Tastatură
Garanție: 1 an
Preț: 950$, incluzînd TVA
Firma: ACORP International
Tel: 2217343

O placă accelerată este indispensabilă în ziua de azi unui gamer

Scor

80

Un foarte bun sistem, bine balansat ca raport ce dai/ce iei

CD-ROM-URI FĂRĂ FRONTIERE

Ce a fost cel mai greu să-i explicăm lui Marius Neacşa pentru acest articol a fost legătura dintre discul decorativ de pe oglinda maşinii şi suportul de cafea de la calculator.

Fiecare ştie ce este un Compact Disk: un disc de plastic cu un diametru - de regulă - de 12 cm agăţat de oglinzile retrovizoare ale maşinilor şi care reflectă foarte bine lumina, făcîndu-te important.

Principiul CD-ului este extrem de simplu: datele sunt codificate prin zone mai adînci (pits) sau mai înalte (lands) arse pe suprafaţa de plastic. Cititorul posedă o diodă laser a cărei rază suferă diferite unghiuri de reflexie ce conduce la descifrarea informaţiei codificate.

Termenul de CD-ROM se referă la CD-urile folosite ca suport pentru stocarea datelor specifice calculatorului, constituind astfel memorie externă a acestuia. ROM înseamnă Read Only Memory (memorie ce poate fi numai citită) lucru echivalent cu faptul că un CD ROM odată scris nu mai poate fi rescris ci doar citit de o unitate specifică. Dacă încercăm să ne imaginăm ce ar fi însemnat tehnica de calcul fără CD ROM, trebuie să ne gîndim în principal la capaciatea sa de stocare (aproximativ 650 MB) echivalentă cu 450 de floppy disk-uri. Cum ar fi să primeşti jocuri în cutii 3 metri cubi cu sute de discuri, printre care se mai află unele stricate...probabil că multimedia s-ar fi numit puţin media; pentru că la început CD-ul a fost suport pentru muzică, apoi s-au dezvoltat numeroase standarde: CD-Interactive, Video CD, Photo CD, etc.

Cam ăsta este discul...Trecînd la cititorul de CD-ROM, drive-ul de CD, trebuie să avem în vedere anumite caracteristici. Principala ar fi, după cum era de înţeles, viteza şi implicit rata de transfer. În sistemul de standarde, viteza unitară corespunde unei rate de transfer de 150 Kbytes pe secundă. Aceasta înseamnă ca un CDD 2X va avea o rată de transfer de 2x150=300 K/s; unul 16X, 16x150= 2400 K/s etc. Rata de transfer depinde în mod direct de viteza de rotaţie a CD-ului. La ora actula vitezele tind spre 24-32X. Bineînţeles că procesul de citire presupune şi apariţia unor erori ce implică existenţa unui sistem de detectare şi corectare acestora ce trebuie să asigure un flux continuu de date la citire. Aceasta duce la folosirea unor timpi-procesor pentru executarea algoritmului de detectare /corectare şi implicit la o diminuare a performanţelor sistemului. Având în vedere că diferitele interfeţe ale calculatorului prezintă lăţimi de bandă mai mari sau mai mici şi protocoale de transfer mai bune sau mai rele, performanţele unui CDD depind şi de controller-ele pe care le folosesc. Există 3 mari categorii: Controllere ATAPI care folosesc standardul IDE (sau E-IDE); SCSI (interfaţă foarte rapidă dar în acelaşi timp scumpă) şi interfeţe proprietare (disponibile în principal pe unele plăci de sunet): Panasonic, Sony, Mitsumi, Creative Labs.

Modele şi fotomodele

Plextor PX 32-CSi.
O unitate 32X cu caddy. Beneficiază de interfaţă Ultra-SCSI. Suportă o gamă largă de standarde printre care CD-I, CD-DA, Photo CD. Producătorii declară un timp de acces de 80 ms şi o rată a erorilor de 1/10!*12. Memoria tampon are 512 K.

Plextor PX 32-TSi
Identic cu modelul precedent dar fără caddy.

Teac CD-532EK
CDD 32X pe interfaţă IDE (ATAPI). Poate citi şi CDRW (rewritable). Timp de acces 85 ms, buffer de 128 KB. Rata erorii: 1/10!12.

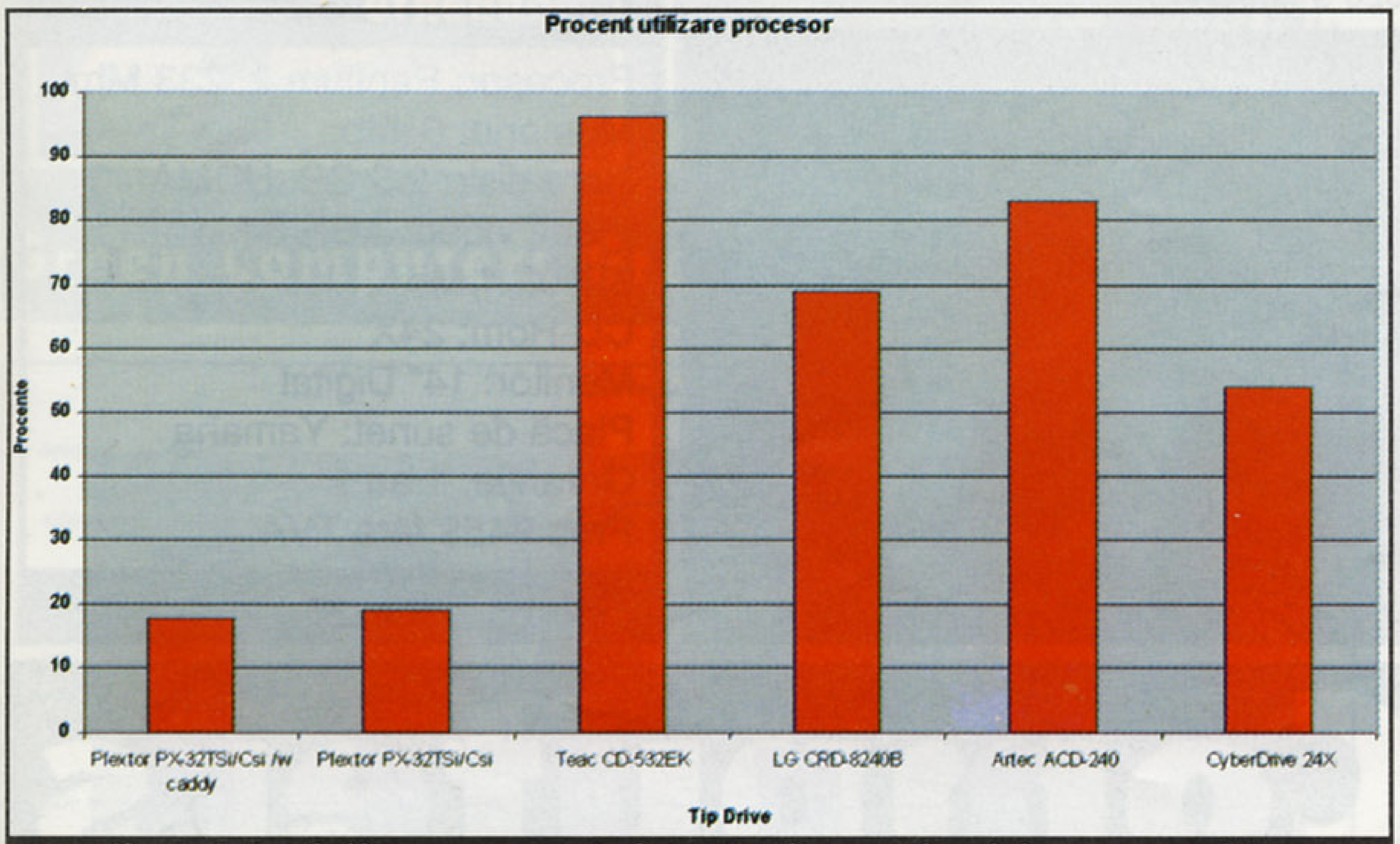
LG CRD-8240B
Viteză 24X, timp de acces 90 ms. Rată erori: 1/10!12. Buffer 128 KB.

Artec ACD-240
24 X cu timp de acces ceva mai mare: 120 ms. Interfaţă IDE (ATAPI) şi buffer cu 128 KB. Manualul este disponibil sub forma unui fişier text.

CyberDrive 24X
Aşa cum îi spune şi numele, un CDD 24X pe interfaţă IDE (ATAPI).

Toate modelele sunt unităţi interne şi au controale pentru CD-uri audio (volum, redare, căutare piese).

Tehnologia în continuă dezvoltare a condus la abordarea unor noi soluţii pentru mărirea performanţelor, cum ar fi dotarea acestor unităţi cu memorie tampon (data buffer) de dimensiuni din ce în ce mai mari sau inserarea discurilor într-un fel de sertare numite caddy care permit o mai bună calibrare a diodei laser. Din multitudinea de standarde este bine ca un CDD să "cunoască" cît mai multe. Un amănunt foarte important este fiabilitatea. Echipamente de înaltă fineţe CDD sunt foarte sensibile la agenţii externi (în special praf). Acest lucru conduce la o durată redusă de viaţă lucru frecvent constat la produsele de pe piaţa noastră. Pirateria software şi implicit imprimarea în masă a CD-urilor pirat, a condus la unele conflicte oarecum ciudate: unele CDD - mai slabe bineînţeles - refuză cu desăvârşire să citească anumite discuri fără probleme pe alte modele!



Graficul folosirii procesorului. Valorile mai mici sunt mai bune.

Tip Drive	Rata de transfer	Procent utilizare procesor	Viteza de rotatie estimata	Pret estimativ
	Kbytes/secunda	%	rotatii/minut	dolari
Plextor PX-32Csi (/w caddy)	4369	18	15437	230
Plextor PX-32TSi	4369	19	15437	160
Teac CD-532EK	4228	96	14938	80
LG CRD-8240B	2912	69	10289	68
Artec ACD-240	3524	83	12515	65
CyberDrive 24X	2299	54	8123	60

TEST

Am avut la test şase CDD, puse la dispoziţie de firma BEST Delivery Impex testate tot pe calculatorul firmei, P166 MMX, 64 Mb Ram.

Instalarea fiecărei unităţi a fost o bagatelă. Chiar şi pentru cele SCSI care necesită nişte setări în plus, toată operaţia a durat sub 1 minut. "Driverele necesare pentru Windows 95" nu sunt necesare, toate modelele fiind Plug&Play. Windows-ul le recunoaşte la pornire şi instalează automat drivere-le. Programul pe care l-am folosit pentru test a fost InfoPro versiunea 1.0 pentru Windows 95. Rezultatele testului sunt sistematizate în tabelul de mai sus şi din ele se pot trage următoarele concluzii.

Între cele două modele SCSI nu există nici o diferenţă la rata de transfer. Prezenţa unui caddy nu induce decît o mai bună precizie făcînd să scadă timpul ocupării procesorului. De asemenea acest parametru este clar influenţat de performanţele interfeţei SCSI, diferenţele între cele două variante (SCSI vs E-IDE) fiind considerabile. Nu uitaţi însă preţul acestora şi faptul că aveţi nevoie suplimentar de un conector SCSI, interfaţa E-IDE fiind standard în dotarea PC-urilor. Ratele de transfer au totuşi o abatere destul de mare faţă de limitele maxime date de factorul de viteză (32X=32*150=4800 KB/s).

Chiar dacă face parte din aceaşi clasă (24X) cu LG şi

se continuă peste două pagini

EXTREMME II 233 2 X OpenGL



Prin "bunăvoința" firmelor producătoare de jocuri,ca să te poți bucura de un joc 3d (nu Wolfenstein) ai nevoie de un sistem care cu un an în urmă era cosiderat stație de lucru, server ,orice, numai PC casnic nu. Un procesor puternic, ram, acceleratoare grafice, un hard mare și rapid...și foarte repede se adună foarte multe zerouri în preț.

Pentru cei cu un buget serios e simplu: Pentium II 400, Vodoo 2 și mulți mega de RAM. Pentru marea noastră majoritate, Voodoo I rămîne o soluție convenabilă. Singura problemă ar fi memoria puțină care nu permite rezoluții mari. Soluția noastră este o combinație 3DFx, i740 (Voodoo pentru jocuri Glide, Intel pentru restul, aceasta din urmă cu 8 Mb de RAM și suport AGP permite rezoluții mari și viteză la nivelul nVidia RIVA.

Chipul de la Intel a fost proiectat pentru procesoare Pentium II, cele mai bune rezultate le obține pe plăci care suportă AGP 2X, dar, se comportă surprinzător de bine și pe VIA VP3. Producătorii îl laudă cu 1,5 milioane poligoane pe secundă, Parallel Data Processing (PDP) (metoda care permite execuția paralelă a mai multor comenzi de unde rezultă o performanță ridicată indiferent de complexitatea scenei) și Direct Memory Execution (DME) (metoda care permite stocarea texturilor în memoria plăcii de bază permițînd texturi de mărime mult mai mare). Despre Voodoo nu mai e nimic de adăugat, vedeta ultimilor doi ani își păstrează locul binemeritat în topul preferințelor gamer-ilor.

Pornind de la aceste considerente, în luna iunie firma noastră a lansat sistemul EXXTREMME II 233 2xOpenGl-ceva asemănător cu BFG-ul din Quake II dar mult îmbunătățit! Procesor Intel Pentium II 233 pe cel mai rapid mainboard Intel, muniție 64 MB SDRAM, armura video AGP Intel 3D I 740 cu 8MB SDRAM întărită cu 3DFx Voodoo 4MB... iar energia va fi mai mult decît îndestulătoare și rapid accesată de pe un HDD UDMA33 2.5GB și un CD-ROM 24X. Se spune că în vis nu poți auzi nimic ...însă noi vă garantăm cel mai pur sunet 3D Full Duplex și cum deliciul trebuie să fie complet un Joystick F 2000 cu patru butoane roșii va fi ușor accesibil pentru a declanșa Armageddonul! Astfel dumneavoastră vă veți putea înrola în cel mai dur deathmatch al anului doar cu numai 945 $(TVA neinclus).

Sistemul îl puteți găsi și în varianta Socket 7 (EXXTREMME 233 2xOpen Gl) avînd la bază aceleași argumente grafice dar pe un suport Intel Pentium 233 MMX +MB VP3 cu suport AGP la SUB 820 $ fără TVA.



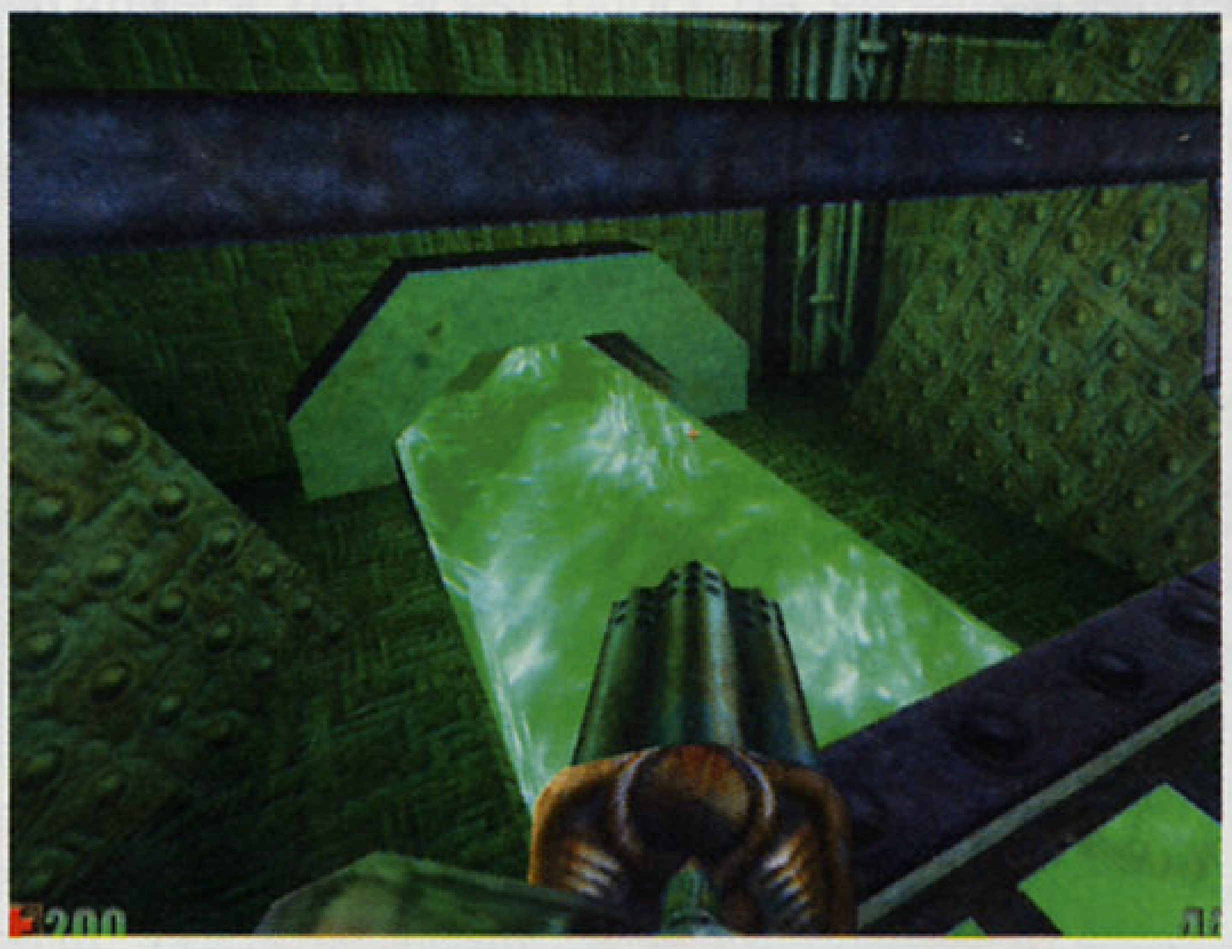
Componente

Firma distrib: Green Computers
Magazin: Str Băniei Nr 3, Piața Sf Gheorghe, KM 0
Tel/Fax 3102092
Tel:3102093

Componente

Procesor: Pentium 2, 233 Mhz
Memorie: 64Mb
Hard disk: 2.5 GB, UDMA - 3
Placă video: AGP 8 Mb + 3DFX, 4 Mb
CD-Rom: 24X
Monitor: 14" Digital
Placă de sunet: Yamaha
Garanție: 1 an
Preț: 945$ fără TVA







Titlu: MEGACONCURS 2 X OpenGL

Organizator: Green Computers

Subiect: Kit-ul 2 X OpenGL format din1 placă video AGP i740 8 Mb și 1 Accelerator 3DFx Voodoo

Data limită: Apariția nr 9 PC Gaming

Participanți: Oricine și oricum cît timp nu sunt angajați sau colaboratori PC Gaming sau Green Computers





- **Locul 1**

Kit-ul 2 X OpenGl
format dintr-o placă video AGP și un accelerator Voodoo 3DFx

- **Locurile 2-21**

20 tricouri






Acest kit poate fi achiziționat de la firma Green Computers, magazin: Str. Băniei 3, Piața Sf Gheorghe KM 0 ;Tel 3102092 / 3102093

ATENȚIE: Orice abonat PC Gaming are 3% reducere

Cîștigă o placă AGP și un accelerator Voodoo

*Nume/Prenume*____________________

*Adresa*____________________

Acum e acum... concentrare...mare mare...

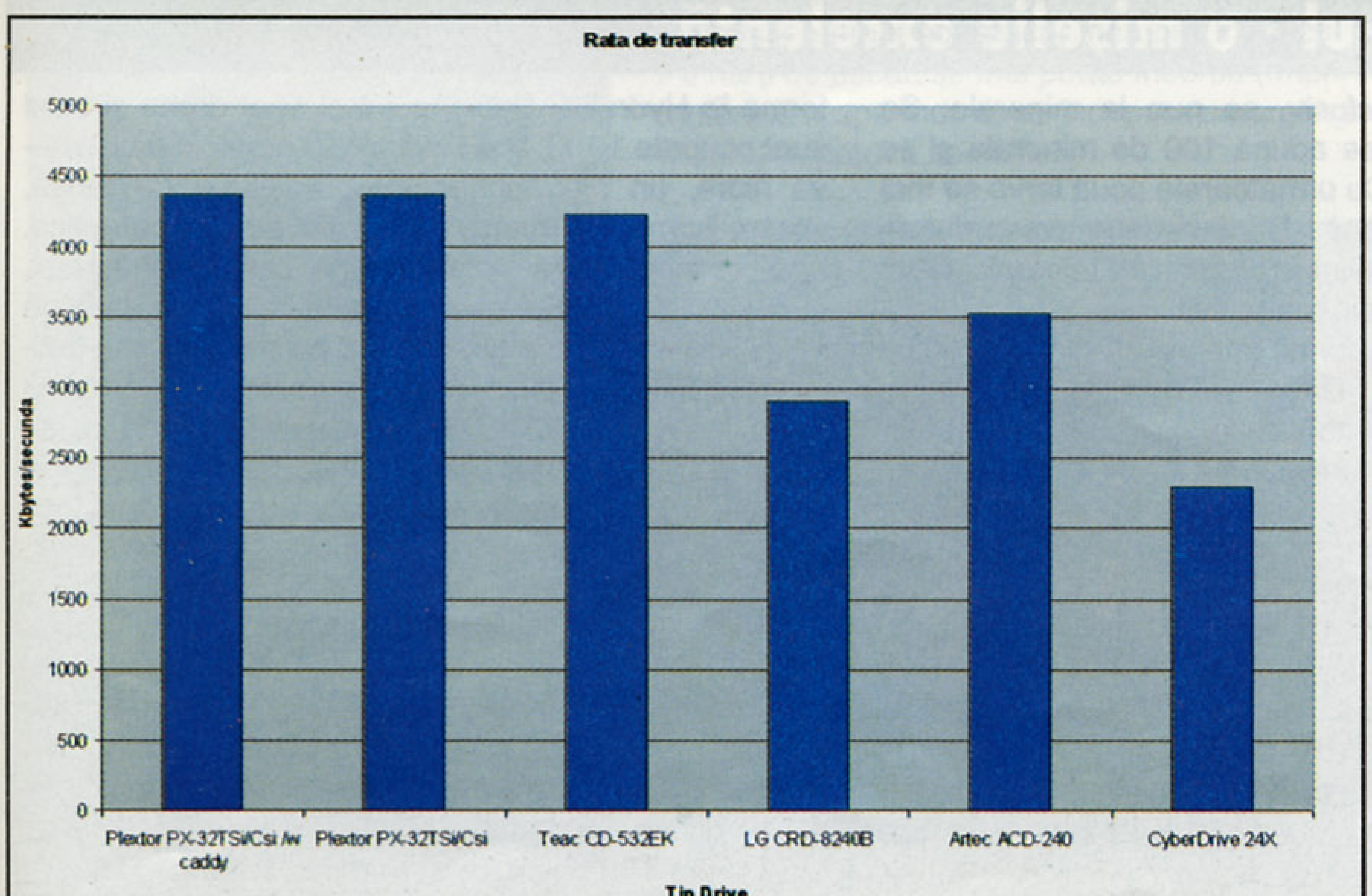
1. Puterea acceleratorului 3DFx este dată de:
a) Chip-ul Voodoo b) Păpușa Voodoo c) Voodoo People

2. Cînd vezi de acum verde te gîndești la:
a) Colecții nașpa de modă b) Green Computers c) Ecologie

Încercuiți răspunsurile corecte, decupați talonul și aruncați cu el pe adresa redacției: PC Gaming, Concurs GC, Str N. Constantinescu 10, Bl 11A, Sc B,Et 2, Apt 20, Sector 1, București

CONCURS

Green Computers Green Computers Green Computers Green Computers



Graficul ratelor de transfer. Valorile mai mari sunt mai bune.

CyberDrive, modelul Artec, printr-o viteză de rotație superioară, are o rată de transfer care defansează clar celelalte modele și se apropie foarte mult de limita maximă. Prețurile estimative exprimate în dolari au rolul de a vă prezenta diferențele ce apar în funcție de model. La acestea de obicei se adaugă diferite procente (TVA, adaos comercial), prețul de vânzare fiind bineînțeles mai mare.

În general producătorii declară o fiabilitate de 100 000 ore MTBF (mean time between failure=timpul de funcționare fără erori). Am văzut însă destule modele care după câteva săptămâni au devenit practic inutilizabile. Să sperăm că acestea sunt vremuri apuse și că actualele modele nu aduc numai viteză ci și calitate, și nu o să trebuiască să scot din raft prăfuitul 2X care citește și acum fără nici o problemă orice CD problematic. Cam asta ar fi o prezentare succintă a ceea ce înseamnă CD-ROM la ora actuală. Cine înscrie informațiile pe aceste bucăți de plastic care au schimbat atâtea lucruri fie în domeniul distribuției de muzică, distribuției de soft, stocării de date, vom vedea probabil în numărul următor al PC Gaming. Până atunci însă delectați-vă cu Cover CD-ul acestui număr pentru că și el este până la urmă un CD ROM.

Starcraft
-stacrategii-







Primele două strategii indicate de Radu Leşeanu au fost prima să învingi şi a doua să pierzi. Le puteţi alege fie pe acestea două fie pe următoarele menţioante

Zergii au avantajul că pot scoate unităţi foarte repede, foarte multe, şi destul de ieftine. Totuşi, unităţile lor nu sunt foarte puternice, iar dezvoltarea completă a rasei este destul de costisitoare şi ia mult timp. Puterea zergilor stă în capacitatea mare de producţie a unităţilor. Toate unităţile, de la drone până la defileri şi ultralişti, se scot de la hatchery, structura principală a zergilor ("command center"-ul lor). Fiecare unitate se produce prin metamorfozarea unei larve eliberate de hatchery la intervale scurte de timp. Pot exista concomitent doar 3 larve lîngă un singur hatchery. Acest mod diferit de realizare a unităţilor are avantajul că se pot realiza mai multe unităţi simultan (dacă există suficiente larve), însă reversul medaliei este că pentru a putea construi multe unităţi în timp util mai trebuie construit cel puţin un alt hatchery, acesta fiind în sine foarte costisitor. Un alt mare dezavantaj al zergilor este că pentru fiecare clădire construită se pierde o dronă, aşadar la preţul fiecărei clădiri trebuie să adăugaţi încă 50 de minerale pe drona pierdută. Asta se vede foarte clar mai ales în cazul spawning pool-ului (baraca zergilor) care la celelalte rase costă doar 150, la zergi costînd 200 (am inclus drona). Pe de altă parte, zergii nu au nevoie de foarte multe clădiri, fermele lor fiind de fapt unităţi aeriene (overlorzii), care au şi multe alte roluri (detector, transportor). Şi aceasta la rîndul ei prezintă dezavantaje, fie dacă ne gîndim că inamicul poate omorî overlorzii mai îndrăzneţi, fie dacă constatăm că inamicul poate foarte uşor să distrugă o bază de zerg, aceasta avînd foarte puţine clădiri. Zergii au înzestrate unităţile terestre (mai puţin ultraliskul) cu posibilitatea de a se îngropa (burrow) în pămînt devenind invizibile. Ele nu pot fi văzute decît cu un detector. Burrow se studiază la Hatchery şi este destul de util. Voi prezenta strategiile zerg, urmărind fiecare unitate împreună cu eventualele strategii ce le privesc.

Drona

Drona este unitatea muncitor a zergilor. Faţă de celelalte rase, întodeauna numărul de drone trebuie să fie cu 1-2 mai mare decît cel necesar, pentru a putea construi clădiri noi fără a pierde timp. O tactică importantă în folosirea dronelor o constituie ascunderea lor în pămînt în momentul în care sunt atacate, aceasta fiind o metodă foarte eficientă de apărare a lor (trebuie însă să studiezi "burrow" la hatchery).

Overlord

Overlordul este cea mai utilă unitate la începutul jocului. Prima comandă după poziţionarea dronelor şi crearea alteia, trebuie să fie mutarea overlordului pe minimap către o direcţie oarecare sau către un alt loc de start, pentru a găsi eventualii inamici. Dacă inamicul este protoss, overlordul poate staţiona mult timp deasupra bazei lui (pînă ce îşi face cybernetic core, cînd poate face dragooni) furnizînd informaţii foarte importante, pe lîngă enervarea inamicului. Dacă oponentul este zerg, atunci overlordul nu poate staţiona prea mult deasupra bazei sale, deoarece hidrele se scot destul de repede. Dacă inamicul este terran, overlordul trebuie ghidat cu mare grijă şi ţinut aproape de un loc de refugiu (o apă, un deal) marinii de abia aşteptînd să-l omoare. Mai tîrziu în joc, rolul de detector îi va conferi un rol cheie în orice acţiune ofensivă. Este recomandat să cercetaţi upgrade-ul de viteză şi cel de transport dacă este vorba de insule. Cel de sight este necesar dacă inamicul are wraith-uri cloakate.



Cînd se atacă cu gardieni sau mutalişti este bine să fie prin preajmă şi cîţiva overlorzi. Puteţi încerca o tactică interesantă. Un inamic inteligent, care are unităţi cloakabile (wraith, ghost, ce este sub arbiter) va încerca întîi să ucidă overlorzii şi apoi să atace. Overlorzii nu costă decît minerale şi nu consumă loc la ferme. Aşadar se poate încerca să se facă mulţi overlorzi, mult mai mulţi decît sunt necesari, şi să mergeţi cu ei împreună cu restul armatei ... la atac. Overlorzii vor fi momeala, "carnea de tun"; fiind în faţă inamicul îi va vedea primii şi îi va ataca. Fiind convins că face pagube imense, sau fiindu-i frică de detecţie el va continua să atace overlorzii chiar cînd armata ta îi decimează forţele fără a primi replică. Îi va fi şi greu în această ambuscadă să mai nimerească cu cursorul unităţile tale de atac. Trebuie menţionat că overlorzii sunt destul de rezistenţi (au 200 HP-uri). Această tactică este destul de importantă în bătăliile aeriene.

Zergling

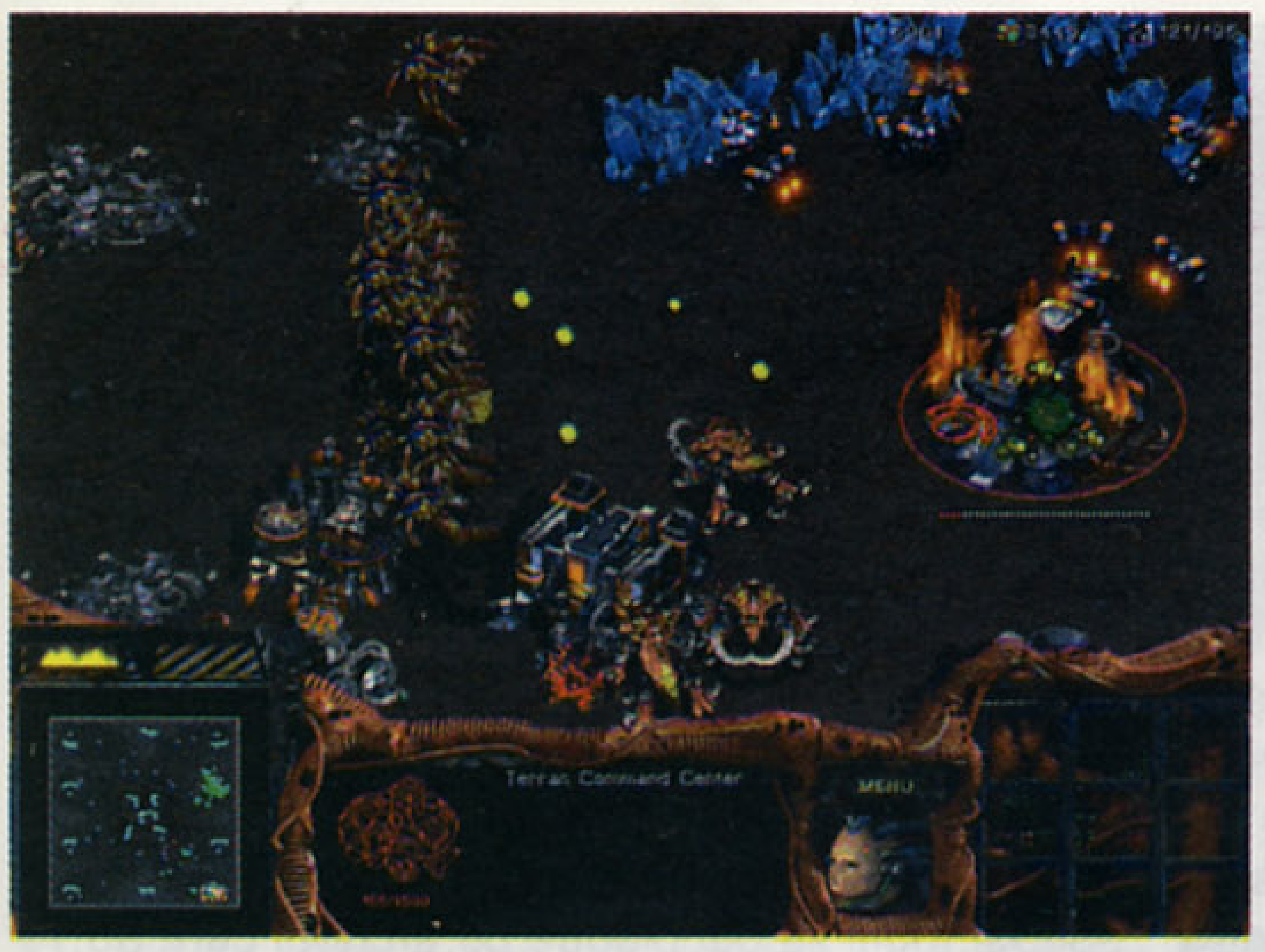
Este prima unitate de luptă a zergilor şi este important că dintr-o larvă ies doi zerglingi. Împreună cu faptul că sunt foarte rapizi, această car-

Build-order-ul - o mişelie excelentă

Primele 7 drone, inclusiv, se pun la minerale. Se aşteaptă apoi până se adună 100 de minerale şi se crează un overlord. Cu următoarele două larve se mai crează încă două drone. După ce iese overlordul se crează încă o dronă şi se aşteaptă 150 minerale. Cum s-au strâns acestea se comandă unei drone să se transforme într-un spawning pool. Dacă se doresc doar zerglingi nu trebuie făcut extractor ci se continuă să se facă drone; dacă se doresc hidre se pune o dronă la construit extractor imediat ce se acumulează încă 50 de minerale. Se continuă să se facă drone şi cum se termină extractorul se pun 3 drone la extras gaz.



Apoi se va termina spawning pool-ul şi în acest moment ai cam 100 minerale şi 50 vespene, adică exact cât trebuie pentru un Hydralisk Den. Iei o dronă de la gaz (unde rămân doar 2) şi o pui să se transforme în Hydralisk Den. Apoi faci doar drone şi cand sunt ocupate 15/17 şi un overlord. Următorii paşi câteva hidre, un alt hatchery, upgrade-urile de range, viteză, burrow şi eventual cele de atac şi carapace. Apoi se poate face upgrade-ul la Lair, Queen Nest, Spire, şi upgrade-ul la Hive de unde se poate trece pe gardieni sau defileri. Dacă se doreşte un zergling rush, în loc de primul overlord se mai aşteapă încă 50 de minerale şi se face un spawning pool; apoi încă o dronă şi de-abia atunci un overlord. Dacă se doreşte un muta rush, se face extractorul exact ca la dezvoltarea normală însă nu se mai face Hydralisk Den, ci în loc se face upgrade-ul la lair, se fac vreo 3-4 sunken colony şi se fac mulţi zerglingi (nu este nevoie de al doilea hatchery). Acestea sunt evident doar schiţe de dezvoltare, ele fiind uşor modificabile în funcţie de strategia particulară pe care o adoptaţi.







acteristică îi face foarte buni pentru un rush eficient. Într-adevăr, unul dintre cele mai temute rush-uri este zergling rush-ul și asta pentru viteza mare cu care se face. Există mai multe opțiuni de a realiza acest rush, cea mai josnică fiind construirea imediată a unui spawning pool, fără a mai face nici o dronă în plus față de cele de la început. La polul opus se află un zergling rush cu 30-50 de zerglingi upgradați la viteză, scoși de la două hatchery-uri, strategie care merge bine împotriva unui zerg care face hidre sau a unui protoss care s-a oprit din făcut zealoți. Zergling rush-ul nu merge deloc în cazul în care inamicul este terran și se apără bine (vezi strategiile cu terranii). În cadrul unui atac timpuriu (cu primii 6 zerglingi de exemplu) se poate viza linia de țărani (termen general) ai inamicului după care se trece la producția de hidre. În momentul în care ai hidre, zerglingii sunt utili pentru a fi carne de tun pentru acestea, oprind din atac zealoții, hidrele inamice sau, mai greu, marinii. Mai tîrziu în joc, mulți zerglingi upgradați pot surprinde o bază inamică foarte slab apărată. Zerglingii, de la mijlocul jocului în sus, sunt extrem de utili pentru cercetare. Un zergling îngropat la fiecare depozit de minerale sau vespene, va observa imediat cînd inamicul vrea să-și construiască o altă bază, fără ca acesta să-și dea seama, atunci fiind momentul cel mai propice pentru un atac. Un alt rol al zerglingilor este cel de "hrană" pentru defileri. Aceștia își pot restaura din viață, dar mai ales din energie (cu care pot da vrăji) consumînd unități proprii (nu contează tipul unității așa încît cei mai recomandați fiind zerglingii).

Hidralisk

După părerea multora, hidra este cea mai bună unitate din joc. Dotată cu un număr rezonabil de HP-uri (HP=hit points=sănătate), cu un damage bun (dar exploziv), ușor de făcut și, mai ales, relativ ieftine (100 în total), hidrele pot susține tot jocul o armată de zergi. Există și posibilitatea unui hidralisk rush însă este bine să se atace cu multe hidre (48 este o cifră care se înțelege bine cu ele). Upgrade-urile lor sunt foarte importante, mai ales range-ul, apoi viteza, burrow-ul și cele de carapace și de missile atac. Principalii inamici ai hidrelor sunt reaverii, siege-tankurile, psionic storm-ul, marinii cu stimpack, plague, gardienii, zealoții (aceștia sunt mai puternici decît hidrele, însă durează mai mult să se facă și de obicei vor fi mai puțini). Sunt foarte eficiente împotriva zergilor care în afară de propriile hidre vor avea mult mai tîrziu unități care să le stopeze. Combinate cu gardieni, defileri și mutaliști constituie o forță foarte greu de învins.

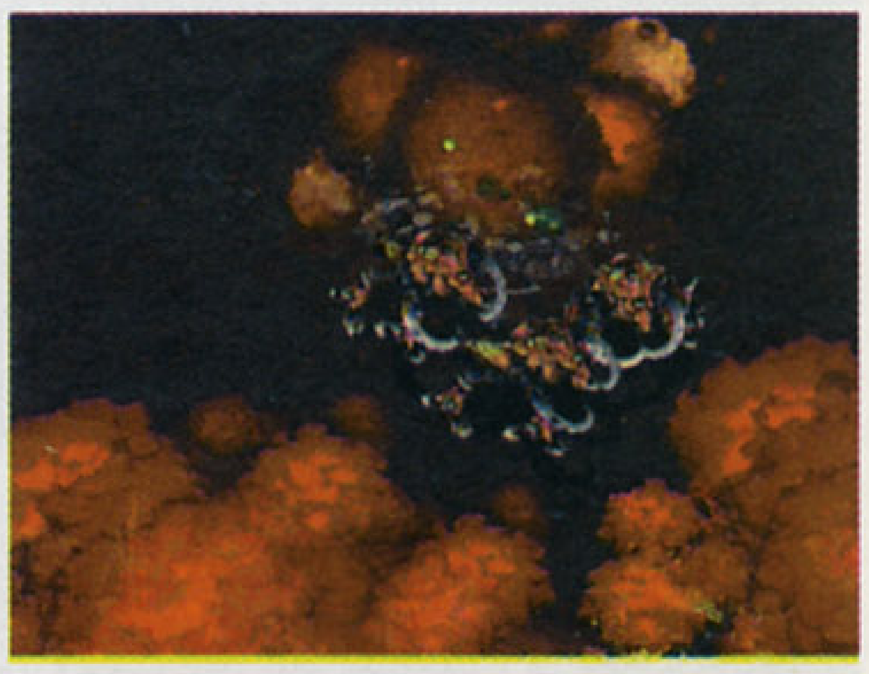
Queen

Prima unitate avansată a zergilor poate folosi numai vrăji. Vrăjile queen-ului sunt mult mai eficiente împotriva terranilor, una din ele fiind specială pentru aceștia: "infest terran town center", Un town center poate fi infestat dacă sănatatea lui este "pe roșu", și odată capturat poate fi folosit pentru a scoate infested terran, unități asemănătoare cu sapperii din Warcraft 2, mai puternici (fac damage 500), dar mai vulnerabili. Nu recomand folosirea excesivă a acestora. Parasite este o vrajă extrem de utilă, care poate enerva mult inamicul, și care poate da informații foarte utile despre ce vrea să facă acesta. În general parazitați unități cît mai scumpe, altfel inamicului nu-i va fi greu să se descotorosească de unitatea parazitată. Spawn Broodling este o vrajă foarte utilă împotriva siege-tank-urilor, sau a templarilor însă doar atît. Mai poate fi folosită în linia de țărani a inamicului unde broodlingii vor face pagube în rîndul acestora. Altfel se poate spune despre ensnare, o vrajă foarte utilă atît în atac cît și în apărare. Efectul principal al vrajei este de a încetini unitățile de pe aria în care este dată vraja. Secundar, ensnare decloakează unitățile cloakate (foarte utilă pentru decloakarea wraithurilor). Așadar, iată o primă opțiune de atac: multe hidre împreună cu cîteva queen-uri care să folosească ensare pe apărarea inamică, sau să ucidă tankurile de apărare.

Mutalisk

Mutaliskul (muta) este o unitate foarte utilă împotriva protoss. Pe hărțile cu insule, muta rush-ul este aproape imposibil de oprit: dacă inamicul încearcă să facă unități de aer, mutaliștii, mai mulți vor avea grijă de ei. Dacă inamicul încearcă apărare terestră antiaer, nu-i nimic; într-adevăr mutaliștii nu mai pot ataca, însă nici inamicul nu mai părăsește insula. Pe hărți de uscat, se mai poate încerca (împortriva protossului doar) un muta rush, apărîndu-te la început cu zerglingi și cu sunken colony-uri (turete) împotriva zealoților.







Foarte important este că mutaliștii fac damage 9-4-2 (4 și 2 se datorează ricoșeelor) și că în ciuda aparențelor sunt unități mici (iau jumate de damage de la unitățile cu foc exploziv: scouți, wraith, hidre etc). De asemenea ei sunt foarte utili pentru mai tîrziu când se pot transforma în gardieni, unități foarte puternice.

Scourge

Sinucigașii aerieni sunt foarte utili la început, cînd nu există foarte multe unități aeriene, sau cînd inamicul le ține separat. Un grup mare de nave, însă, poate distruge cu mult prea mulți scourge, față de ce pagube fac aceștia. Așadar scourge trebuie folosiți cu mare grijă. Sunt de asemenea unități foarte bune pentru scouting, fiind rapide și ieșind cîte două dintr-o singură larvă. Sunt mai folositori împotriva wraith-urilor și a carrierelor decît împotriva scouților sau a battle cruiserelor. Sunt utile împotriva clădirilor zburătoare de la terrani.

Ultralisk

Ultraliștii nu sunt unități foarte eficient. Sunt foarte scumpi, consumă foarte mult spațiu, merg nu foarte rapid, atacă de aproape și nu fac damage foarte mare. Așadar nu prea rentează. Singura situație în care sunt folositori este împotriva a mulți high templari protoss care folosesc din plin psionic storm-ul. Într-adevăr, numărul mare de HP-uri îi face singura posibilitate de a rupe o linie de high templari fără pierderi majore.

Gardienii

Gardienii sunt probabil cea mai puternică unitate a zergilor. Puternică pentru că sunt singurii care sunt în



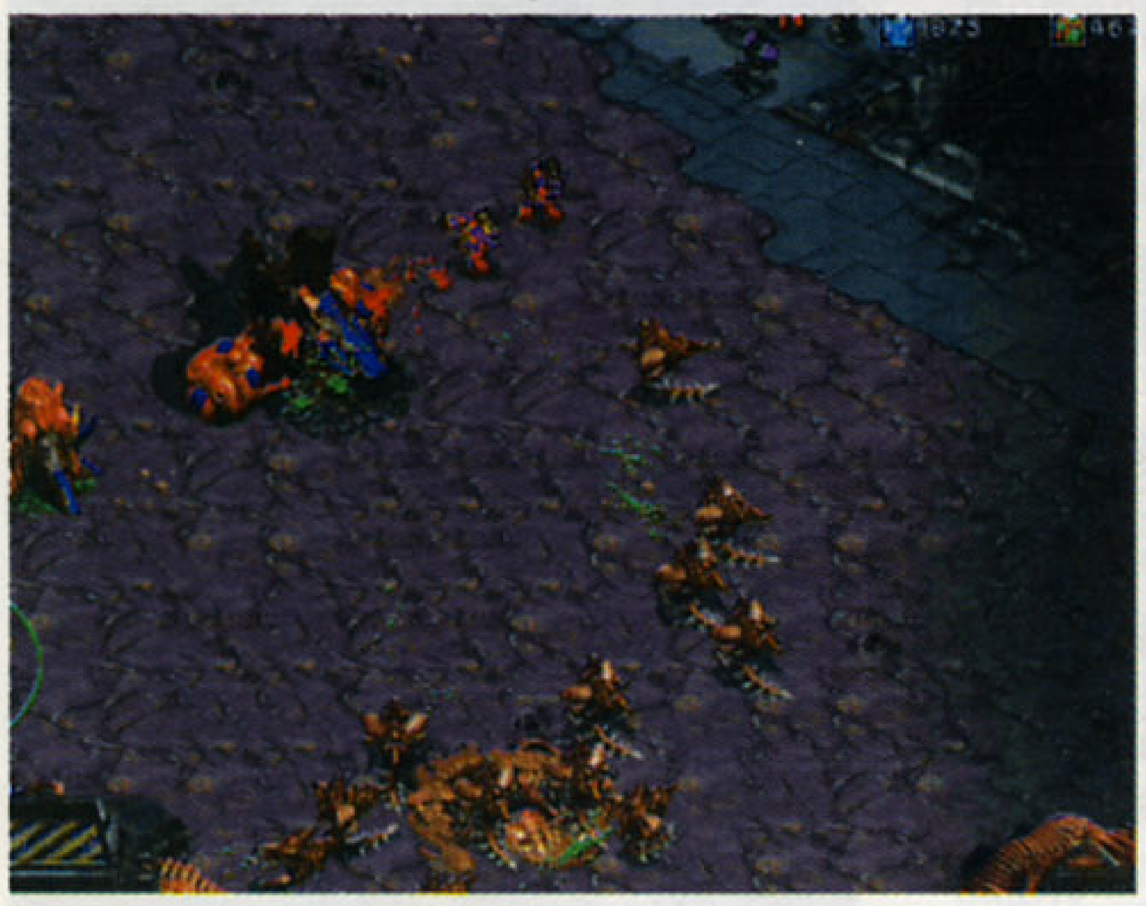




stare să rupă apărarea terrană foarte bine pusă la punct, sau chiar una de protoss. De asemenea gardienii se comportă bine și în lupta între unități, ajutați fiind de raza lor foarte mare și de faptul că sunt unități aeriene. Au însă marele dezavantaj că nu trag în aer, așa încît trebuie mereu să fie escortați de hidre, scourge sau mutaliști care să prevină pierderea lor.

Defiler

Odată ce ai construit defiler mound-ul, ai posibilitatea să creezi defileri. Aceștia vin din start cu o vrajă, dark swarm și li se poate adăuga încă două plus mărirea energiei. Este bine să țineți defilerul ascuns în pămînt pentru a evita ca inamicul să-l vadă și să-l elimine primul. De asemenea trebuie asignat unei cifre pentru a putea fi accesat foarte repede (mai ales dacă viteza jocului este foarte mare). Dark swarm creează un nor de insecte care protejează toate unitățile de sub el contra atacurilor de la distanță. Așadar un grup de hidre dintr-un dark swarm nu pot fi atacate de unități care trag de la distanță însă cele care dau de aproape (zealoți, zerglingi, ultraliști) pot ataca respectivele hidre, fără ca ei să sufere vreun damage (și ei vor fi în dark swarm). Așadar această vrajă este extrem de utilă împotriva navelor, a siege tankurilor, a altor hidre etc. Este recomandabil să băgați și defilerul sub swarm. Consume reface din viață și energie, pe seama unor unitățiii proprii. Nu contează tipul unității, așadar este bine să consumați unități cît mai ieftine, aici fiind recomandați zerglingii. Consume se folosește împreună cu celelalte vrăji dînd posibilitatea unei cascade de plague sau de dark swarm, foarte pericuoase pentru inamic.





Plague este una dintre vrăjile cele mai periculoase din joc. Ea acționează pe o arie din jurul unități pe care s-a dat, afectîndu-le în egală măsură și pe cele din jur. Așadar ea scade din viața inamicului pînă când aceasta ajunge la 1 sau până cînd s-au scăzut 400 de HP-uri (aceasta este limita maximă). Plague este o armă foarte bună contra terranilor, merge și pe clădirile acestora, iar pe protoss efectul ei este atenuat de prezența scutului, pe care nu îl afectează (este așadar inutil să dai plague pe archoni care au 10 viață și 350 scut). Se poate încerca să se dea plague continu și să se consume zerglingi.

Nydus Canal

Deși nu este unitate, există cîteva tactici interesante cu Nydus Canal. Acesta perminte construcția unui fel de teleport de la o bază zerg la alta. Este foarte utilă pentru apărarea bazelor secundare. Interesant este însă că se poate pune nydus canal și în baza unui inamic zerg (tot ce trebuie făcut este plasarea exit-ului în baza inamică) și apoi se pompează unități (defileri, hydre etc.) în inima acesteia. Această tactică merge foarte greu dacă victima este cît de cît atentă în bază.

Terranii sunt specia cu care se joacă foarte ușor la început deoarece modul de dezvoltare al lor este familiar. În plus, unitățile nu sunt foarte scumpe și se fac destul de repede. De asemenea, terranii sunt singura specie care pot repara clădirile și unitățile mecanice (tancuri, Battle Cruisere etc.). Au o apărare foarte bună - bunkere, Siege Tankuri, mine, turete anti-aer; de aceea foarte mulți jucători se axează în a-și construi o defensivă foarte robustă, uitînd însă că inamicul îi poate izola și în cele din urmă rămîn fără resurse, din acel moment devenind și foarte ușor de învins. Așadar trebuie știut cum să combini defensiva cu ofensiva, ultima fiind mai greu de conceput la terrani. Prima chestiune care trebuie avută în vedere este apărarea de rush-urile cu zerglingi și cu zealoti (sau chiar de un eventual rush cu marines). În ambele cazuri un bunker la început salvează situația. Este bine să folosiți o schemă de dezvoltare cît mai eficientă pentru ca acel bunker să fie gata în timp util. Iată o schemă care în principiu te scapă chiar și de ce mai josnic rush cu zerglingi; nu este unica, însă este foarte bună în acest sens. Astfel, produceți SCV-uri pînă la al 7-lea inclusiv. Le puneți pe toate la minerale; imediat cum aveți 150 minerale puneți să se facă o baracă, de preferință poziționată în așa fel încît să constituie un zid care să apere baza. Așteptați din nou încă 100 de minerale după care plasați, din nou defensiv, un Supply Depot. Este momentul să mai faceți un SCV, care cînd se va termina va fi pus tot la minerale; veți avea așadar 8. Primul se termină de construit Supply Depot-ul, iar SCV-ul care l-a construit se trimite din nou la minerale. După puțin timp se va termina și Baraca iar în cont veți avea in jur de 150 de minerale. Construiți un bunker și dați ordin pentru un marine.

Plasarea bunkerului este foarte importantă. Într-adevăr primul bunker trebuie plasat în așa fel încît să acopere cît mai mult linia de extracție fără să o incomodeze. Niciodată nu plasați primul bunker în altă parte. Dacă cineva vrea să vă atace de la început, el va viza cu siguranță linia de SCV-uri, iar pentru aceasta va încerca să depășească bunkerul și va reuși cu siguranță să producă pagube. După ce este gata bunkerul, selectați țăranul care l-a construit și asignați-i un număr (5 ar fi bun) cu care să-l aveți la îndemînă pentru a repara bunkerul în cazul în care acesta este atacat (este foarte important să reparați bunkerul în timp ce este asediat). Continuați să faceți SCV-uri și Marines simultan, pînă cînd sunt ocupate 15 locuri din 18. În acest moment mai faceți un Supply Depot. De aici încolo aveți posibilitatea să optați pentru orice strategie.

Dacă harta o permite și partenerul este zerg puteți încerca un marine rush. În acest sens vă vor trebui încă 3 barăci, o rafinărie din care să extrageți doar cu 2 SCVuri, eventual 1, o academie pentru upgrade-uri, atît stimpack-ul cît și raza de foc fiind esențiale. În acest sens este bine de știut că un marine cu stimpack este aproape echivalent la bătaie cu o hidră (hidră = hydralisk), care este însă mult mai costisitoare. Dacă inamicul face zerglingi, aceștia nu vor avea nici o șansă împotriva marinilor. Singura șansă a unui zerg este să facă cît mai multe hidre cu care să se apere sau să atace cît mai eficient (aici este vorba mai ales de poziționarea lor). Nu se atacă decît cu peste 12 marini la un val. Se poate ataca și cu 48, de exemplu, iar dacă resursele o permit puteți încerca să folosiți un siege-tank pentru anihilarea hidrelor. Dacă totuși inamicul reușește să vă respingă de fiecare dată, încercați să treceți la o producție de battle cruisere cu care cu siguranță veți face față unei riposte (așteptați-vă la gardieni). Dacă inamicul este protoss ar fi bine să vă gîndiți la un a doilea bunker pe care să-l umpleți cu marini (se pot umple bunkerele cu firebats, foarte buni și ei împotriva zealoților însă faptul că costă și vespane îi face mai puțin folos-















itori), și să construiți un extractor cît mai repede. Aceasta pentru că cea mai bună armă contra zealoților este vulture spider mine. Cu aceste mine puteți opri foarte ușor o invazie de zealoți. Așadar construiți un factory cît se poate de repede, construiți machine shop pentru a avea apoi mine și viteza la vulturi. Aceștia trebuie să atace cît mai repede pentru ca inamicul să nu apuce să scoată reaveri (vulturii vor deveni practic inutili). În cazul în care inamicul apucă să facă, însă, reaveri este timpul să treceți pe siege tankuri, să fiți atent în bază la un reaver drop (reaver drop=debarcarea dintr-un shuttle protoss a unui reaver, în linia de țărani), și să atacați progresiv. Nu uitați să aveți măcar o grupă de marines care să elimine eventualii scouți (nu pot fi prea mulți).

Aceste strategii merg în meciuri de 1 la 1 sau cel puțin 2 la 2 pe hărți simple.

Dacă jocul va dura mai mult (mai multe echipe, mai mulți oameni sau hărți complicate) există două strategii importante cu oamenii. Ambele se bazează pe unitățile aeriene, însă trebuie construite și unități terestre pentru apărare. Acestea pot fi cîteva bunkere și siege tank-uri răsfirate prin bază, cîteva blocuri de turete, eventual cîteva mine în afara bazei care să constituie mijloc de apărare și de recunoaștere. În anumite cazuri această apărare poate fi scoasă din dispozitiv și trimisă la atac (poate fi o forță ofensivă foarte puternică). Prima strategie, mai simplă se referă la folosirea Wraithurilor. Upgradate la maximum, folosite împreună cu Comsat Station pentru anihilarea observatorilor, sau atacînd overlorzii sau science vessel-urile (unități detectoare) o grupă sau mai multe de wraithuri cloakate pot face ravagii în tabăra inamică. Atenție însă, wraith-urile sunt unități foarte slabe și nu rezistă prea mult dacă sunt detectate de inamic (reamintesc că dacă inamicul nu le detectează cu vreun detector nu le poate ataca). Se poate combina strategia cu o defensivă puternică, iar ofensiv se poate încerca lansarea unor bombe atomice. Pentru a evita uciderea ghost-ului și pierderea nuclearei se recomandă folosirea a doi ghoști, unul pentru momeală și unul care să o lanseze, sau lansarea concomitentă a două nucleare.

Pentru joc pe insule recomand folosirea wraithurilor, fără a mai trece prin etapele intermediare de construire a bunkerelor sau a unităților terestre. De regulă, un grup de wraithuri cloakate, scoase foarte repede pot surprinde linia de țărani a unui inamic neexperimentat. Consider însă că dacă nu ai reușit să extermini inamicul din primul sau al doilea atac,atunci să treci la producția de battle cruisere.


Așadar a doua strategie generală cu terranii este construcția de battle cruisere. Să lămurim cîteva aspecte. Dacă intenționezi să joci cu battle cruisere trebuie să știi că acestea sunt foarte încete și, așadar, nu pot apăra mai multe baze simultan (spre deosebire de scouți sau de wraith-uri care se pot deplasa în timp util la locul atacului. Așadar trebuie concomitent să vă protejați bazele secundare. Acestea sunt obligatorii, battle cruiserele fiind foarte costisitoare (mai alles vespanul fiind critic). Trebuie așadar o coordonare perfectă între dezvoltarea către battle cruisere, extinderea pe hartă și apărare. Pentru a beneficia din plin de puterea acestor nave trebuie să aveți cît mai multe upgrade-uri (sunt necesare două armory-uri pentru a face upgrade-urile de scut și foc simultan). De asemenea este foarte necesar Yamato Gun-ul, extrem de util pentru anihilarea turetelor și chiar a unităților inamice.





La început, cînd aveți doar 2-3 battle cruisere trebuie să fiți atenți la scourge. Numai acum sinucigașii aerieni vor putea lovi în battle cruisere. Cînd numărul battle cruiserelor depășește 6, deja este o pierdere de resurse și timp pentru inamic, dacă acesta continuă să atace cu scourge. Battle cruiserele vor ucide foarte multe scourge-uri pînă ca vreunul să poată exploda (este nevoie de 5 scourge-uri pentru a distruge un battle cruiser full). Foarte important este că battle cruiserele se pot repara, așadar se salvează foarte multe resurse. Chiar și într-un atac este bine să aveți cîteva SCV-uri sub battle cruisere, SCV-uri care să repare eventualele avarii. Pentru a avea o fluență bună la scos battle cruisere trebuie cel puțin 2 starporturi (3 ar fi recomandate). Trebuie să fiți foarte atenți la faptul că un battle cruiser consumă 8 locuri la supply depot așa încît trebuie non-stop să aveți un SCV care să construiască supply-uri. Puteți combina strategia cu battle cruisere scoțînd și cîteva science vessel-uri, mai ales dacă inamicul este protoss. Contra armatei acestuia se poate da EMP ShockWave (abilitate a science vessel-ului) care-i va anula scutul unităților, scut care contează foarte mult la unitățile protoss. De asemenea, contra protoss se poate opta pentru ghost care să folosească lockdown. Aceasta va "îngheța" unitățile inamice (le blochează), însă spre deosebire de stasis field-ul de la arbiter, unitățile blocate pot fi atacate. Contra zerg, trebuie să fiți foarte atenți la plague și dark swarm (abilități ale defilerului), foarte dificil de contrat (se repară în disperare și se încearcă uciderea defilerilor inamici - eventual cu siege tank sub battle cruisere). Se poate încerca și folosirea simultană a unor ghoști cu nucleară. Oricare strategie ați adopta nu trebuie să uitați că cea mai importantă chestiune este să aveți mai multe baze, alftel fiind practic imposibil să vă apărați eficient și să concepeți atacuri. Pentru construirea unei a doua baze se poate opta fie la construirea unui dropship în care să îmbarcați SCV-urile, fie la mutarea unui command center deja existent, fie direct cu SCV-ul (dacă harta o permite).


VTCD VIDEOTON
Székesfehérvár Aszalvölgyi út 7.
Compact Disc Factory Ltd.
Hungary
10 YEARS
IN THE CD INDUSTRY...
COMPACT DISC
COMPACT TECHNOLOGY
COMPACT SERVICE
Mastered and manufactured by VTCD
VIDEOTON
+36-22-329-132
Fax: +36-22-329-133
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu
Székesfehérvár POB: 175.
H-8001 Hungary
Come and visit our homepage at: http://www.vtcd.hu
VTCD

Placa 3DFx este aici

Salut PC Gaming-ule. Prima dată cînd am deschis revista mi-au căzut ochii pe editorial. Mituri spulberate ziceți voi...hmm. Să știți voi că de fapt revistele publicate în străinătate nu ar trebui considerate niște idoli, niște exemple demne de urmat. De ce să dau 70.000 de lei pe un PC Zone cu 2 CD-uri și 100 de pagini cînd la un preț mult mai mic pot cumpăra o revistă publicată chiar la noi în țară? Dar să lăsăm revistele și să trecem la un subiect mai colorat: jocurile. Este imposibil pentru o persoană care are un calculator cu CD-ROM să nu remarce unele aspecte legate de cerințele jocurilor. Și printre aceste cerințe apare o cifră urmată de 3 litere care inspiră teamă, disperare. Este vorba despre 3DFx. Această plăcuță magică aduce rezoluții amețitoare, imaginile devin mai clare, jocul prinde fluiditate. Dacă ar fi să le numărăm 50% dintre jocurile produse în ultima vreme cer 3DFx. Însă sunt convins că cel puțin 90% din cei care citesc aceste rînduri nu au o placă 3DFx în calculator. Întrebarea firească este cît costă și unde se găsește un 3DFx? În caz că interesează pe cineva să schimbe opinii cu mine poate scrie pe adresa Cluj Napoca, Str Grig. Alexandrescu 24, Bloc E9, Scara 4, ap 65
Mihai Rad.

Un 3DFx costă în jur de 100$ și poate fi găsit la orice firmă care își face reclamă la noi în revistă. Caută, găsește cel mai bun preț și cumpără-ți dacă ai posibilitatea pentru că face banii. Ai putea însă pentru a evita să corespondezi prin scrisori să-ți faci un abonament Internet care te va costa vreo 50-80.000 pe lună și îți va fi mult mai comond. Depinde însă și de tine dacă poți și dacă vrei.

Reviste ca PC Zone-ul la noi poate își merită banii mai puțin din cauza prețului foarte ridicat dar să nu crezi că este o revistă de lepădat. Este cea mai bine vîndută din Anglia și una dintre cele mai căutate din lume.

Placa 3DFx ... este tot aici

Dragă redacție PC Gaming, Mă numesc Șerban Vladimir, am 13 ani și cîteva zile și locuiesc în stinky oraș București unde toate-s frumoase și scumpe. Am o coritură de calculator K6 233, 32Mb SDRAM, HDD 200Mb, CD ROM Teac 32X, S3 Virge și monitor Phillips monocrom. Urmează întrebările mele: Cîți MB ocupă Win 95 pe HDD? Cît costă un Voodoo Rush 3DFx? Cît costă Quake 2? Monitorul meu fiind monocrom poate bloca vreun joc? Ce upgrade-uri îmi mai sugerați?

Dragă cititor PC Gaming, Windows-ul ocupă 100-150 Mb, instalare cît de cît normală. Un Voodoo Rush poți găsi la oricare dintre excelentele firme de calculatoare care își fac reclamă la noi în revistă. Doar sună la una și vei afla. Quake 2-ul original costă aproximativ 50-60$. Da, monitorul tău poate bloca jocuri, însă înainte de toate îți poate bloca orice chef de a juca. Ca upgrade, în primul rînd schimbă monitorul, mărește-ți hardisk-ul, ia-ți un 3DFx și joacă-te cît mai mult

Revista = suport pentru CD

Stimată redacție, Mă numesc Panoran Adrian și sunt din Galați. Am cumpărat nr 7 al revistei PC Gaming de la o tonetă și am rămas uimit cînd am văzut că aproape toate jocurile de pe CD nu merg. Am văzut și eu anunțul de pe CD dar totuși dvs le încercați? Vă rog trimiteți răspunsul la adresa de pe plic fiindcă nu cred că voi mai avea motivul de a cumpăra revista. Sperînd că totul se va rezolva ... bla bla bla (Ed.)

Măi Adrian măi, în primul rînd ai nevoie de cel puțin un Pentium 90, un CD-ROM și cunoștințe minime de introducere a unui CD pe "suportul de cafea" pentru a putea lansa demo-urile. În al doilea rînd nimeni nu a mai reclamat așa ceva (nu zic că nu a mai pățit așa ceva), deci problema este a ta. Unele demo-uri au nevoie de 3DFx, altele de 16 Ram altele de cineva priceput, deci se poate ca multe să nu fi întrunit una dintre aceste trei condiții și atunci nu a mers. Nu avem obiceiul să trimitem scrisori la persoane supărate pentru a le calma deci nu-ți verifica cutia poștală pentru asta. Cît despre faptul că tu cumpărai revista numai datorită CD-ului nu este un lucru bun. Ce faci cu partea de hîrtie a revistei după ce o cumperi? Ștergi geamuri?

3DFx-ul a fost umilit

Hi! Mă numesc Adrian. Eu am un Pentium MMX./166 Mhz/16 Mb Ram și un CD-Rom 24 X. Problema este că nu am placă 3DFx ci numai S3 Virge. Cînd am cumpărat calculatorul tata a făcut comparație între placa mea actuală și una 3DFx. El zice că nu este nici o diferență. Ar merita o placă 3Dfx sau Voodoo și dacă da, acestea dau performanțele necesare în legătură cu prețul?
Duhnea Adrian - Piatra Neamț

Atenție Adrian, firma S3 s-a arătat interesată de angajarea tatălui tău după aflarea veștii. Ei au decis să-l angajeze pentru departamentul testări, opinia lor fiind că acest fapt va avea ca rezultat transformarea S3-ului în cel mai performant producători de plăci accelerate. Lăsînd gluma la o parte, Virge nu este nici o mică parte din 3DFx iar costul său justifică cu siguranță ceea ce ți se oferă.

Critici inutile

Salutare! Io mi-s maramureșano-oltean din Craiova cu numele Iancu. Vi s-a mai reproșat, dar se vede treaba că nu ați reușit să faceți o copertă mai calumea. Coperta trebuie să aibă contraste pe ea, nu un fond și ceva deasupra. Coperta de la numărul 7 este chair lipsită de contrast, deoarece fondul de la World Cup acoperă totul. Băgați mai multe fonduri. De asemenea, titlul revistei este pirpiriu, abia se vede. Faceți și voi literele alea mai groase, colorați-le strident ca să se vadă că este vorba de PC GAMING. Am remarcat cu plăcere că ați îmbunătățit vizibil calitatea hîritie și ați mărit numărul de pagini.

Acum aș vrea să știu de unde ați luat povestea de la Starcraft că io l-am terminat și n-am aflat nimic din ceea ce ați zis voi. Tot de Starcraft v-aș fi recunoscător dacă ați explica ce-i cu vrăjile unitățilot

Problema este că de data aceasta critica chiar nu își are rostul. Cînd a fost cazul, da, a fost just dar dacă o copertă ca cea de la numărul 7 nu a fost "săritoare în ochi" eu nu știu care ar putea fi. Scopul unei coperte este să se facă remarcată și nu să aibă contrast. Așa am face-o jumate albă, jumate neagră și ar contrasta cel mai bine. Să băgăm mai multe fonduri, nu văd ce rost ar avea din moment ce oricum doar cel mai de sus se vede.

Povestea de la Starcraft este din manualul jocului, desigur iar pentru vrăji, tactici și alte alea citește rubrica de strategii din acest număr.

Rubrica : Se aude la tine?

Stimată redacție, mă numesc Christian Ștefănescu, am 13 ani și sunt din Sibiu. Puncte negative nu găsesc la revista dvs. chiar și căutînd cu lumînarea. Aș dori să spun că mi-aș dori în plus la revistă încă o rubrică și anume una în care cititorii și fanii își pot lăsa mesaje. Dacă veți înființa așa o rubrică aș dori să o deschid cu un prim mesaj: Pentru Ana (11 ani) : Cumpără-ți TR sau TR2 sau încearcă măcar un demo. Merită!
Chris@logon.ro

Uite că într-un fel sau altul a debutat și această rubrică. Acum în cadrul căsuței poștale, mai încolo pe cont propriu, deci tot ce trebuie să faceți este să scrieți.

Vreau jocuri

Salut. Mă cheamă Cătălin și sunt din Baia Mare. Sunt un mare pasionat de simulatoare de zbor. Aș vrea vă întreb de unde aș putea să fac rost de Microsoft Flight Simulator, Flight Unlimited 2 și de Air Warrior 3. Sau dacă mai știți de alte simulatoare zbor.

Tot ce-ți pot spune este că firma Best Computers care are reclamă în cadrul revistei vinde jocuri și s-ar putea să găsești acolo simualtoarele pe care le cauți. Alte simulatoare foarte bune sunt F16 Fighting Falcon și Jane's F15. Dacă poți încearcă-le.

3D Obsession

Salut și să-mi trăiești dragă redacție de la PC Gaming. Doresc să vă felicit pentru lucrurile deosebit de interesante pe care le publicați în revistă și totodată pentru efortul pe care-l depuneți ca noi cei pasionați de informatică să cunoaștem cît mai multe despre lumea jocurilor 3D. Sunt pasionat de grafica 3D și vă felicit pentru modul de prezentare al jocurilor 3D. Aș avea și eu o rugăminte dacă nu este cu deranj. De unde aș putea să fac rost de jocurile complete World Cup 98 și Fighting Force? Închei aici cu mulțumirile și felicitările de rigoare și vă urez "să auzim numai fain în 3D"
Borza Radu Sorin - Hunedoara

3D. Desigur 3D vine de la 3 dimensiuni însă acestea, toate trei împreună și simultan nu fac un joc bun. Un joc 3D nu este bun cum nici un joc bun nu este obligatoriu 3D. Desigur, acest mod de realizare adaugă mult la atmosferă și desfășurare al jocului dar nu îl face bun. Sincer, nu știu unde ai putea să găsești aceste jocuri, la noi, sfatul meu este să suni la firme de calculatoare și să întrebi. Ne cerem scuze dar dacă ei nu-și fac reclamă, noi cu siguranță nu le vom face.



Club Dakota

V-ați plictisit de "Virtual Pool"? Este momentul să treceți la "Real Pool". Numai la Club Dakota puteți juca împreună cu cele mai frumoase fete cele mai "tari" partide de biliard.

Vă așteptăm la:

Adresa: Str JS Bach nr 2, Sector 1, București (fostul Cinema Floreasca) Tel: 2306972

Program NON-STOP